PC SOLUCES

TROIS MAGAZINES EN UN

www.loisir.net

> **MULTIJOUEUR & INTERNET :**
- INFOS, JEUX EN RÉSEAU...

> **MATOS :**
- BANCS D'ESSAI, NOUVEAUTÉS...

> **TESTS**

ILS SONT ARRIVÉS !
- QUAKE III
- SWAT 3
- ULTIMA IX : ASCENSION...

> **60 PAGES DE SOLUTIONS ET GUIDES**
- GABRIEL KNIGHT 3
- THE PHARAON
- NOMAD SOUL...

OPPOSING FORCE & TOMB RAIDER

LES RÉVÉLATIONS FINALES

30 pages de tests et de guides

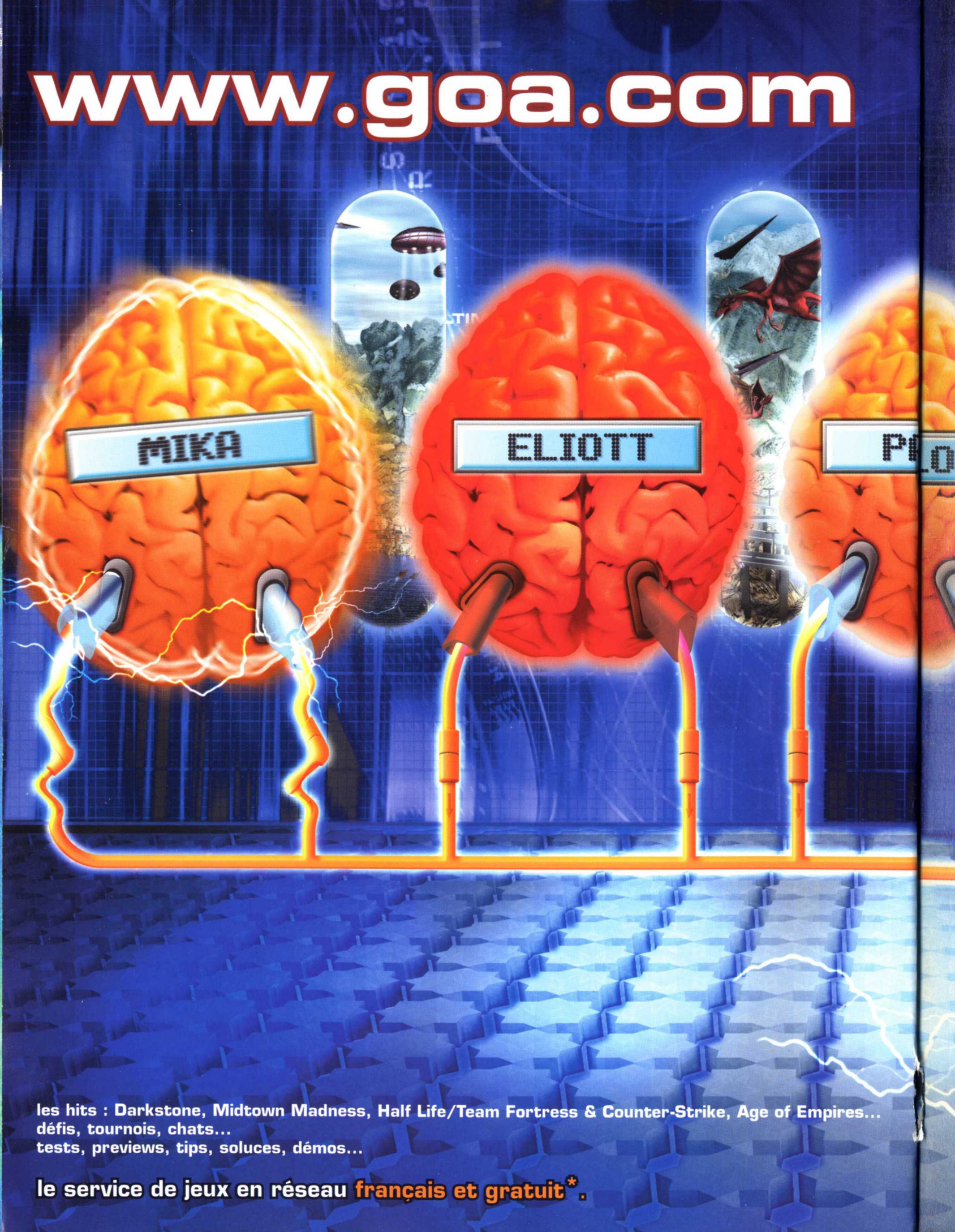
39 FF - 5,95 € • Belgique : 250 FB • Suisse : 11 FS • Luxembourg : 250 FL • Canada : 9,95 $ Can.

EXCLUSIF : SWAT 3 LA DÉMO JOUABLE

CD-ROM inclus, détail page 98

L 9506 - 33 - 39,00 F

www.goa.com



les hits : Darkstone, Midtown Madness, Half Life/Team Fortress & Counter-Strike, Age of Empires...
défis, tournois, chats...
tests, previews, tips, soluces, démos...

le service de jeux en réseau français et gratuit*.

GOA

les joueurs font la loi

GOA est une marque déposée - RC Paris B 414 948 869 - *hors coûts de communication locale

Sommaire

Coups de gueule 5
Courrier des lecteurs 6
News 8

Previews

MDK 2 20
The Sims 24
Delta Force 2 26

Tests

Action/Doom-Like

Half-Life Opposing Force 30
Eathworm Jim 3D 44
Supreme Snowboarding 45
La roue du temps 46
Urban Chaos 50
Quake III 52

Aventure/RPG

Tomb Raider : La révélation finale 56
Ultima IX Ascension 70
La 6e piste 74

Stratégie

Swat 3 76
Imperium Galactica 2 80
Heroes Of Might & Magic (Add-on) 81

Simulation

Flight Unlimited III 94
Creatures 3 100
Rally 2000 104
Flankers 2 106
Sega Rally 2 110
L'Entraîneur 3 (saison 1999/2000) 97

Vite Vu

Virtual Pool Pro Pinball 121
Code Name Eagle 121
Spec Ops 2 121
Interstate 82 121
Spirit Of Speed 122
Nascar 3 122
Webmaster 122
Indiana Jones : La machine Infernale 122
Hidden & Dangerous (Add-on) 123
Killer Loop 123

Sommaire du CD-ROM 124

Petites Bourses 144

Internet Multijoueur

Introduction 142
Virtual Skipper 148
Fire Team 152
Warcraft 2 153

Guides/Solutions

Half-Life Opposing Force 35
Tomb Raider : La révélation finale 60
Pharaon 82
The Nomad Soul 112
Gabriel Knight 3 130

Matos

Introduction
La juste config 161
Lego Mindstorm : Robotics Invention System 156
Guillemot Dual Analog Gamepad 159
Interact HammerHead FX 159
Smart Joypad II 161
V4 Force Feedback Racing Wheel 160

Loisirs 162

Système D 166

SOS 170

Triche Trash 172

Abonnement et anciens numéros 26

Ours

RETROUVEZ-NOUS SUR INTERNET
HTTP://WWW.LOISIR.NET
- CONSULTEZ LE SOMMAIRE DU NUMÉRO EN KIOSQUE
- COMMANDEZ LES ANCIENS NUMÉROS
- ABONNEZ-VOUS ON-LINE
- LES DERNIÈRES NEWS DES JEUX VIDÉO
- TOUS LES SITES DES ÉDITEURS
- ÉCRIVEZ À LA RÉDACTION

PUBLIÉ PAR CYBER PRESS PUBLISHING S.A.
CAPITAL SOCIAL : 9 700 000 F.
6, BOULEVARD DU GÉNÉRAL LECLERC
92115 CLICHY CEDEX
TÉLÉPHONE : 01 41 06 44 33
FAX : 01 41 06 44 48 • WWW.LOISIR.NET

PRÉSIDENT-DIRECTEUR GÉNÉRAL : MARC ANDERSEN
DIRECTEUR FINANCIER : XAVIER DE PORTAL
DIRECTEUR DU DÉVELOPPEMENT :
PHILIPPE DELEPLACE (PDELEPLACE@LOISIR.NET)
DIRECTRICE COMMERCIALE ET MARKETING :
ISABELLE WEILL (IWEILL@LOISIR.NET)
TEL : 01 41 06 44 45
ASSISTANTE MARKETING :
SHIRLEY DECUPÈRE (SDECUPERE@LOISIR.NET)
CHEF DES VENTES :
CYRIL LAMOTHE (CLAMOTHE@LOISIR.NET)
SERVICE ABONNEMENTS :
CHRISTOPHE BASSET - TÉL : 01 41 06 44 44
(ABONNEMENT@LOISIR.NET)
COMMANDES ANCIENS NUMÉROS :
BÉNÉDICTE VILLALBA - TÉL : 01 41 06 44 33
PHOTOGRAVURE : QUADRATIN (PARIS)
IMPRESSION : SIEP (BOIS LE ROI)
DISTRIBUTION : MESSAGERIES LYONNAISES DE PRESSE
ABONNEMENTS EN SUISSE : EDIGROUP S.A., CASE POSTALE 393, 1293 CHÊNE BOURG. TÉL : 022/348 44 28
EN BELGIQUE : TONDEUR SA, 9 AVENUE VAN KALKENLAAN, 1070 BRUXELLES. TÉL : 02 555 02 17
ÉDITEUR RESPONSABLE : JEAN PHILIPPE TONDEUR

TARIFS D'ABONNEMENTS ET DE RÉASSORTS POUR LES AUTRES PAYS, NOUS CONSULTER PAR COURRIER, FAX OU TÉLÉPHONE.

CYBER PRESS PUBLISHING ÉDITE ÉGALEMENT :
PLAYMAG - LA BIBLE DES SECRETS PLAYSTATION, NINTENDO 64 - CINÉ LIVE - AUTO LIVE - KIDS MANIA
(*) 3615 & 36 68 : 2,23 F/MN

DÉPÔT LÉGAL À PARUTION
COMMISSION PARITAIRE N° 1003K76997
N° ISSN : 1269-2921

©1999 CYBER PRESS PUBLISHING. TOUS DROITS DE REPRODUCTION RÉSERVÉS POUR TOUS PAYS. AUCUN ÉLÉMENT DE CE MAGAZINE OU DE SON CÉDÉROM NE PEUT ÊTRE REPRODUIT NI TRANSMIS D'AUCUNE MANIÈRE QUE CE SOIT, NI PAR QUELQUE MOYEN QUE CE SOIT, Y COMPRIS MÉCANIQUE ET ÉLECTRONIQUE, ON-LINE OU OFF-LINE, SANS L'AUTORISATION ÉCRITE DE CYBER PRESS PUBLISHING.

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION :
MARC ANDERSEN (MANDERSEN@LOISIR.NET)
DIRECTEUR DE LA RÉDACTION :
CLAUDE LUCAS (CLUCAS@LOISIR.NET)
DIRECTEUR MULTIMÉDIA :
DANIEL LAURO (DLAURO@LOISIR.NET)
ASSISTANT MULTIMÉDIA :
JULIEN MINIER (JMINIER@LOISIR.NET)
CHEF DE RUBRIQUE :
MICHEL DESANGLES (MDESANGLES@LOISIR.NET)
RÉDACTEUR EN CHEF ADJOINT :
XAVIER ALLARD (XALLARD@LOISIR.NET)
SHAREWARES :
CHRISTOPHE LEMONNIER (CLEMONNIER@LOISIR.NET)
COUVERTURE : MICHAEL CAMBOUR
PREMIERS RÉDACTEURS GRAPHIQUES :
VANESSA WAJEMAN (VWAJEMAN@LOISIR.NET)
DOMINIQUE HOULET (DHOULET@LOISIR.NET)
FABRICATION :
CATHERINE BOYER
SECRÉTAIRE GÉNÉRALE DE RÉDACTION :
CATHERINE MONTAGNON (CMONTAGNON@LOISIR.NET)
SECRÉTAIRE DE RÉDACTION :
RICHARD EL MESTIRI (ELMESTIRI@LOISIR.NET)
CORRECTION-RÉVISION :
CLAIRE DELENCLOS
RESPONSABLE TÉLÉMATIQUE :
ALAIN MILLY (AMILLY@LOISIR.NET)
RÉDACTEURS :
JEAN-FRANÇOIS MOLAS, YANN LEBECQUE, LUIS DE OLIVEIRA, CHRISTOPHE LEMONNIER, FRANÇOIS BALDJIAN, SIMON MOHAMEDALY, SYLVAIN CACHARD, HERVÉ BONNOT
ILLUSTRATIONS :
YACINE
ILLUSTRATION DE COUVERTURE :
HALF-LIFE : OPPOSING FORCE © SIERRA/VALVE
CE NUMÉRO COMPORTE 1 CD-ROM GRATUIT (ENCARTÉ ENTRE LES PAGES 98 ET 99), AINSI QU'UN ENCART JETÉ EURÉKA POUR LES ABONNÉS, OFFERT AVEC LE MAGAZINE ET QUI NE PEUT ÊTRE VENDU.

PUBLICITÉ :
GS Régie - 79, rue Baudin
92300 Levallois-Perret
Sylvain Attal - 01 55 21 02 54
Nathalie Demougeot - 01 55 21 20 63
Fax : 01 55 21 02 55

3615 PCSOLUCES*
ASTUCES PC : 08 36 68 14 16*

L'Edito

2K

L'an 2000, je l'avais imaginé suite à une BD dans le journal de Mickey, ou un album Panini. J'étais certain que les voitures voleraient, que les immeubles seraient modernes après avoir vu une image. Je m'en souviens bien de cette image. Les voitures ne produisaient pas de fumée. Implicitement, ça signifiait qu'il n'y avait plus de pollution ; en regardant l'image de plus près, on voyait des gens heureux, avec du temps libre, habitant de belles maisons. Ces années 70, avec une pollution grandissante, c'était un mauvais moment à passer. En fait, c'était le début. Depuis, on a eu Tchernobyl, des nappes phréatiques pourries, la couche d'ozone, encore et toujours plus de guerres, l'article 227-24, Bill Gates... Le travail n'est pas le lieu d'épanouissement dont nous parlaient certains mais le lieu où l'on gagne sa prime de désagrément. Bref, au train où vont les choses, il n'y aura pas d'an 3K. Petites lueurs d'espoir : le bordel à Seattle sur les OMC, qui nous a montré que ça servait encore de sortir dans la rue, et les conclusions du juge Jackson dans le procès Microsoft. Rien que pour ça, le champagne ne devra pas avoir un goût trop amer.
Bonnes fêtes...

François

Bouffez du bœuf américain ! Bouffez du bœuf anglais ! Fêtez le nouveau millénaire ! Croyez ce que disent les tests de la concurrence ! Croyez les nouvelles du 20 heures ! Soyez cons jusqu'au bout, et l'an 2000 signera effectivement la fin de l'humanité !
RPR : Miracle de la nativité ou miracle de la naïveté ?

Simon

Ça y est ! L'hiver a entamé sa course et son souffle glacial s'étend déjà sur toute la capitale. Couvrez-vous : c'est pas le moment de tomber malade ! Les fêtes approchent et c'est l'occasion de vous souhaiter à tous un joyeux Noël et une très bonne année.
PS : Un grand merci à Sandrine et Bertrand !

Yann

La nouvelle formule aura provoqué une sacrée levée de boucliers de votre part. Tant mieux, ça prouve que vous avez un avis bien tranché sur votre magazine. On finit toujours par s'habituer à tout, mais est-ce la bonne solution ?
PS : Une pensée pour l'attaché de presse au cœur brisé...

Jeff

J'en ai marre des gens qui amènent des chiens au boulot. Non pas qu'on marche dans les crottes ou que je les déteste (les chiens pas les crottes ou les gens) mais moi j'ai deux chats et je ne peux donc plus les amener !
PS : Que le chien de Claude arrête de me lécher les mains pendant les réunions !

Luis

La fin d'année sera couronnée par la connerie officielle du nouveau millénaire. Cette dernière est contagieuse car un type se fait des "golden glaouis" avec un feu d'artifice censé écrire "2000" dans le ciel. Le "2" n'étant pas garanti, c'est ça le plus fort !
PS : Miss Rhône-Alpes était bien mieux que Miss Bourgogne !

Le bug n'aura pas lieu. Quoi qu'il arrive, on aura le bogue. Cela ne veut rien dire, c'est comme cédérom. Cela n'a aucune origine, ça a été inventé par des vieillards qui n'ont rien d'autre à faire de la journée que de créer des néologismes francisés. Et tous ces journaleux de reprendre ça comme du pain béni. Beuuuurk !
PS : Merci à la machine à café d'exister.

Léo

Courrier des lecteurs

Le mois dernier, PC Soluces changeait, une fois de plus, de formule. À cette occasion, Jeff vous a demandé de réagir. Comme il s'est perdu dans les pages du magazine (est-il dans une soluce, un test, une preview ?...), je me charge de répondre à vos nombreuses récriminations. Y a du taff !

Yann

Vos réactions (extraits)

Bonjour à toute l'équipe,
Je tenais juste à vous féliciter pour avoir conservé tout ce qui faisait les qualités du magazine, en particulier les news, soluces et vidéos du CD, tout en rajoutant ce qui lui manquait le plus (la rubrique Multijoueur). En outre, vous démontrez qu'il n'est pas nécessaire de parler des jeux sur un ton niais (comme le fait un certain confrère qui a également changé de formule récemment).
Bon, comme j'écris généralement pour critiquer, j'ai été un peu embêté... Ah si, un truc, quand même : votre offre d'abonnement est pourrie (vous croyez que ça va vous faire apprécier d'offrir Conquest Earth ?!?).
Au plaisir de vous lire,

Steph

Bon, vous avez dit de vous communiquer nos réactions quant à la nouvelle formule et celle-ci est un assez bon résumé de ma pensée : PC Soluces est maintenant hautement bordélique :
Fidèle lecteur depuis le n°10, où dois-je chercher pour trouver la rubrique "Triche-Trash" ? Au milieu ou à la fin ? Plus vous changerez souvent, plus je gueulerai fort... Sans compter qu'on s'y perd avec les tests et les guides ainsi mélangés (j'ai même trouvé la rubrique "Budget" par hasard en plein milieu !)

Yann Solo

La nouvelle formule est censée améliorer la lisibilité du magazine et à mon avis c'est assez mal réussi. Il y a une soluce au milieu des tests et les titres des rubriques sont dans une police peut-être fun mais pas très lisible. Enfin, j'espère que je m'y ferai. Amitiés,

Nicolas

Je l'aimais votre mag, oh oui, mais voilà : NOUVELLE FORMULE. Là, tout change : moins de tests (les tests "vite vus" de 1/16è de page sont franchement inutiles), un bordel complet (où sont passées les rubriques clairement annoncées , comme "TESTS" ou autres noms idiots mais utiles pour se repérer !?) et (je me répète) une impression de fouillis général : les astuces, interviews, tests, sont balancés dans tous les sens et je n'arrive plus à me repérer. Vous allez dire : "oh, le con, il aime pas le changement !"). Si, je l'aime, mais en positif. "GEN4 PC" a changé lui aussi, mais en bien. "Joystick" est un magazine complet (avec de vrais tests, pas des micro-tests), clair et bien foutu. Mais vous ?
Pourquoi avoir gâché une si belle formule ? Oui, GÂCHÉ ! En espérant des explications, mais je ne me fais pas trop d'illusions (vous n'allez certainement pas répondre à un fidèle lecteur passionné...) ou en espérant voir cette lettre publiée...
Répondez-moi ! Par mail ! C'est pas la mer à boire !

FAB.

PS : J'achèterai votre mag encore deux fois, pour voir si c'était juste une erreur de jeunesse de la "nouvelle formule"... Et surtout ne changez rien à votre CD avec des vidéos, qui est l'un des seuls à marcher par rapport aux autres CDs des autres mags (le fait de mettre des vidéos de jeux est vraiment une bonne idée !!!)

Fabien Rodinger

La nouvelle formule est géniale, j'adore la nouvelle rubrique où on parlait de Counter Strike, mais des choses m'agacent, soit depuis toujours soit depuis le changement...
Les démos : vous ne mettez jamais la configuration requise et le type de carte 3D. Et je fais la même remarque pour les test : il y avait avant la config requise et celle recommandée.

Quentin

Félicitations à toute l'équipe pour cette nouvelle formule ! Bonne continuation !

Théophane Taro

Je découvre donc les nouvelles bonnes idées de ce semestre. Plus de news (toujours aussi terribles, là surtout ne changez rien), des dossiers, etc. Mais il y a une ombre au tableau : c'était une très bonne idée de classer les jeux par catégorie, mais mettre les soluces dans les tests, quel bordel ! Et la maquette des pages, bien que très jolie, ressemble énormément à celle d'un journal que je ne peux piffer : "Joystick". Et qu'est-ce que c'est que cette organisation des textes à deux balles ?
En attendant la prochaine...

Ob-Ivan

Bravo pour votre nouvelle formule, beaucoup mieux ordonnée et meilleure sur le fond, avec des articles plus denses et de meilleure qualité. Comme en plus vous êtes les plus fun et de loin les plus efficaces sur les soluces...
Un seul mot : continuez ! Encore bravo,

Bernard Langlade

PC Soluces/Cyber Press
Courrier des lecteurs
92-98 Boulevard Victor-Hugo
92115 Clichy cedex

(((((Écrivez nous)

Vos réactions sur WWW.loisir.net

Vos réactions sur WWW.loisir.net

Vos réactions sur WWW.loisir.net

Notre réaction

Voila bientôt deux ans que je lis votre mag, et je dois dire que j'en suis plutôt satisfait (ben oui forcément, sinon, j'l'achèterais plus...). La nouvelle gueule de ce dernier est tout simplement extraordinaire ! Oui, le nouveau look est sensationnel ! On passe d'une ambiance que je me permettrais de juger plus amateur à celle des vrais pros !
Mais, eh oui il y a toujours un mais, il faut tout de même reconnaître que c'est un peu le bordel ! Qu'est-ce que c'est que ces guides au milieu des tests ? Qu'en est-il de ces pages qui se baladent un peu partout ? Je préfère l'efficacité et je me suis retrouvé assez déconcerté à l'apparition, au bout de deux tests seulements, du guide Homeworld. "Alors, y'a plus de tests", que je m'suis dis... Et puis en fait ils étaient à la fin : bonne blague... Voilà, c'est le seul reproche (mais il me semblait important de le signaler, d'où ce mail).

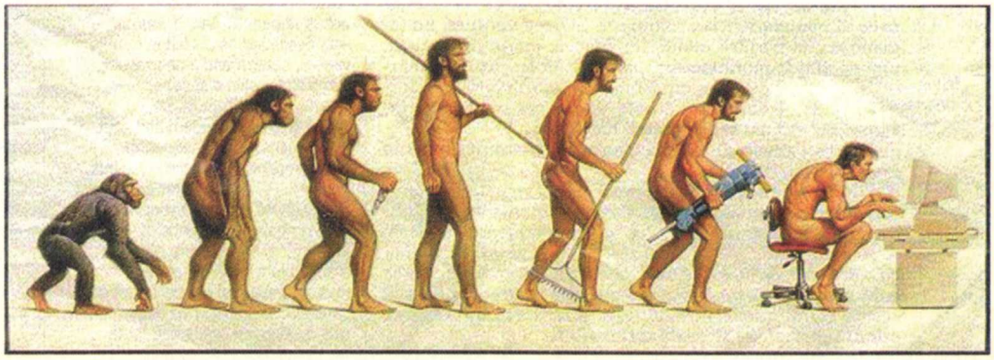
JOEL@@@

Bonjour, comme demandé à l'ensemble des lecteurs, voici ma réaction personnelle à la nouvelle maquette :
J'aime la taille des photos, les légendes directement appliquées sur les photos correspondantes, les articles variés ("Matos", "Petites bourses", "Sur vos écrans", "Système D", "Loisirs"), l'encadré "Pour en avoir le cœur Net", le CD bourré de fichiers et de démos, les interviews (lorsqu'elles ne sombrent pas dans le nombrilisme de la part de l'interviewé).
Je n'aime pas l'aspect fouillis, trop chargé (encadrés partout, besoin de tourner le mag dans tous les sens pour lire les textes), la diminution constante du nombre de pages Soluces + Guides + Triche/Trash (bientôt "PC Soluces" sans soluces), l'humour parfois un peu lourd (tous les lecteurs ne sont pas des ados lobotomisés), le mélange articles/soluces (avant, au moins, on n'avait pas besoin de consulter le sommaire, toutes les pages intéressantes se trouvaient à la fin du mag) les previews (soit, annoncer un jeu est bien, mais en parler pendant des années pour nous dire au moment du test : finalement ce jeu est nul (Kingpin, Prince of Persia), où est l'intérêt ?).
Merci et bons jeux.

Hannequin Stéphane

Houla ! Quelle pluie de lettres et mails ce mois-ci ! Je me demande si Jeff ne s'est tout simplement pas caché pour éviter cette salve de réactions souvent vives (camper, c'est pas bien, Jeff). Bon, soyons clairs, vous êtes partagés entre ceux qui adorent la nouvelle formule, et ceux qui l'aiment bien mais la trouve bordélique. Mais c'est l'effet "nouvelle formule". Et pour une nouveauté, c'en est une: enfin un magazine où les articles sont classés par genre. Quel que soit le type de jeu qui vous intéresse, vous trouverez toutes les pages tests et soluces regroupées, et vous n'aurez plus à parcourir le magazine en tous sens. Et si vous lisez tout, ça ne change rien pour vous ! Vous verrez qu'une fois habitué, vous ne pourrez plus vous en passer. C'est comme un supermarché iddylique : imaginez que les ingrédients du canard à l'orange ou de la poule au pot soient réunis : plus besoin de se perdre dans les allées ! Nous admettons cependant que cette bonne idée n'a pas exprimé tout son potentiel, nous l'améliorons d'ores et déjà et nous continuerons au fil des mois pour que tout soit encore mieux.
Merci encore pour vos réactions, comme toujours contradictoires, car chacun d'entre vous est unique, et n'aborde pas le magazine de la même façon. Encore une fois, un magazine est quelque chose de vivant, qui doit se développer pour ne pas lasser. Vos courriers nous prouvent, s'il en était besoin, que vous y êtes attaché et que vous appréciez notre vision du monde du jeu vidéo. Continuez à donner votre avis, pour que PC Soluces soit, plus que jamais, le magazine dont avez toujours rêvé.

La photo du mois



Quelque part, quelque chose a très mal tourné

ON/OFF

News de Michel Desangles & Yann Lebecque

PROCESSEURS PLUS RAPIDES 1

Bell Labs vient d'inventer une technique qui va permettre de, euh... accélérer la vitesse des processeurs. Oui, bon, beaucoup de gens ont inventé beaucoup de techniques de ce genre ces dernières années, comme vous l'avez probablement remarqué puisque, de fait, les processeurs vont de plus en plus vite. C'est au point qu'on pourrait presque se dire : oh ben puisque de toute façon ils inventent régulièrement des trucs pour accélérer les processeurs, on va faire comme si c'était une chose acquise et on n'en parle plus. Oui, mais voilà, depuis un moment, de plus en plus de gens (pas les mêmes) disent que cette course folle ne va pas durer éternellement parce que, voyez-vous, au bout d'un moment, on va se heurter aux limites physiques de la matière : on ne pourra plus réduire les transistors, on ne pourra plus trouver d'alliages plus conducteurs que ceux qu'on utilise actuellement, on ne peut pas descendre en dessous de cette barrière : un atome = un bit. Et donc, chaque clampin qui trouve une astuce idiote pour repousser ces limites est presque acclamé comme un sportif accomplissant un exploit. Et vous allez voir combien c'est dérisoire : la technique de Bell Labs consiste à placer les transistors verticalement sur les processeurs. C'est couillon, hein ? Mais imaginez un transistor comme une feuille de papier. En les mettant à plat, sur un mètre carré, on en place une quinzaine ; en les mettant verticalement, on en loge plusieurs dizaines de milliers ! Et, une fois qu'on a réussi à en placer un verticalement, on peut en placer un autre au-dessus ! Et nous voilà partis pour des processeurs cubiques (bonjour les ventilos de 800 W), et pour un nouveau tour de piste avant que de nouveaux couillons nous disent : "oui, mais maintenant qu'on les a placés verticalement, que voulez-vous qu'on trouve de plus ? ça y est, on est à la limite de la matière, c'est la fin de l'évolution, la fin du progrès, on va être bloqués à 1 GHz jusqu'à la fin de la vie, meeeeeerde !".

VENTE AUX ENCHÈRES AUX ENCHÈRES

AuctionPatrol, l'un des très nombreux sites américains de vente aux enchères, avait du mal à faire face à la compétition. Il a décidé d'arrêter les frais et de vendre la marque aux enchères. Quoi de plus logique ? Sauf que pour avoir plus de chances de trouver des clients, il a dû la vendre sur eBay... son principal concurrent !

JURASSIC GAME ?

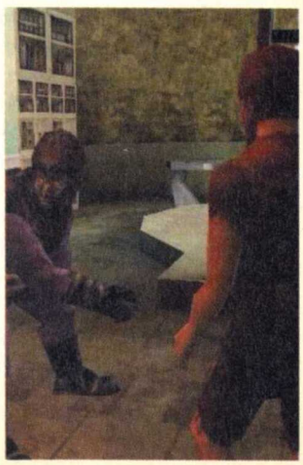
Southpeak Interactive devrait nous proposer en début d'année Dawn of War, un jeu de stratégie en temps réel préhistorique. On verra s'y affronter des hommes de Cro-Magnon, des hommes de Neandertal et des "reptiliens", au milieu de dinosaures (dont le désormais incontournable Velociraptor). Chaque clan disposera de troupes et de caractéristiques spécifiques, ainsi que d'une magie propre. Pas très original, il devrait en revanche être proposé à un prix défiant toute concurrence.

DES ESPIONS DANS LE JEU VIDÉO

Electronic Arts vient d'obtenir, auprès de la MGM, les droits d'exploitation des films de James Bond. Le premier titre devrait être fondé sur "Le monde ne suffit pas". Pour ne pas rester à la traîne, Take2 s'est payé son concurrent le plus dangereux, celui qu'on nomme "International Man of Mystery", le génial Austin Powers ! Oh behave !

ÇA SERA PAS PIRE

Visiware, à qui nous devons "l'inoubliable" Prost Grand Prix, devrait nous proposer, l'été prochain, une adaptation de "La Planète des Singes". En voici une image, parce qu'on est sympa à PC Soluces.



PROCESSEURS PLUS RAPIDES 2

L'université de Berkeley, en Californie, vient d'inventer une technique qui va permettre de, euh... , accélérer la vitesse des processeurs. Oui, bon, il y a déjà un article qui commence comme ça dans la page précédente, mais c'est pas ma faute si les scientifiques y font rien que démontrer que les barrières infranchissables sont faites pour être contournées. Il s'agit cette fois de transformer chaque transistor en double transistor : chaque bout du bitoniau métallique devient une porte logique, alors qu'un seul bout remplissait cet office auparavant. Et, en plus, astuce suprême, chaque bout est relevé verticalement, de sorte qu'il prend moins de place. Cette invention, cumulée avec celle de Bell Labs, devrait nous permettre d'atteindre en 2015 un processeur à 700 GHz en tenant compte de la loi de Moore (la vitesse des processeurs double tous les dix-huit mois) (j'ai bien dit sept cents GigaHertz, faites le calcul). Je vous conseille d'essayer de vivre jusque-là, si vous en avez la possibilité, parce que les jeux, ça va déménager grave.

UN NOUVEAU COUP DE CUTTER

Infogrames a décidé de faire plaisir aux joueurs et des bénéfices (zeugma assez laid, j'en conviens) : Outcast 2 est prévu pour la fin de l'année 2000, et Cutter Slade en sera une nouvelle fois le héros.

ET JEFF DANS TOUT ÇA ?

Ceux qui n'en peuvent plus d'attendre, comme Jeff, notre héros national, seront sans doute heureux de voir ces quelques images de Baldur's Gate II. Le jeu, lui, sortira en août 2000.

JE DOUTE

Elixir est une nouvelle équipe de développement, dirigée par un ancien de Bullfrog. Son premier jeu sera Republic : Revolution. On y incarnera un politicien, débutant au bas de l'échelle, avec un seul supporter et un petit bureau. On devra progresser jusqu'à remplacer le président en place, en utilisant toutes les techniques éprouvées et en faisant face aux crises habituelles. Il faudrait faire preuve de diplomatie et de génie politique pour battre ses adversaires. Et là, on commence à se demander si on rêve ou non. On nous annonce en effet une intelligence artificielle plus forte que tout ce que l'on a vu jusqu'à aujourd'hui, l'intégration d'une population d'un million de personnes, chacune ayant son opinion et réagissant individuellement. De plus, le moteur 3D est présenté comme révolutionnaire. Pensez donc, il devrait pouvoir afficher des objets 3D sans limitation du nombre de polygones (vous savez ce qu'est un «polygone» ? Un rectangle lyonnais). Bon, tout ça a l'air incroyable et nous attendons, au moins, les premières images pour nous faire une idée !

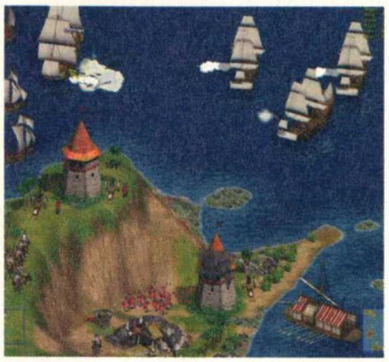
UN NOUVEAU QUAKE-LIKE PROMETTEUR

Nous n'avons encore que peu d'infos concernant New Legend : Sun Soo's Vengeance, un Quake-like édité par GT Interactive prévu pour la fin 2000. Tout ce que l'on sait, c'est qu'il se déroulera dans le futur, en Chine, et que le Game Designer à l'origine du génial Jedi Knight sera aux commandes. On vous en dit plus dès qu'on en sait plus.

Vous avez fini Opposing Force ? Vous avez maté tous vos DVD ? Le dernier Leftfield passe pour la 50e fois sur votre platine ? Votre Porsche est au garage ? Une seule solution pour vous changer les idées : www.loisir.net.

L'EUROPE EN TEMPS RÉEL

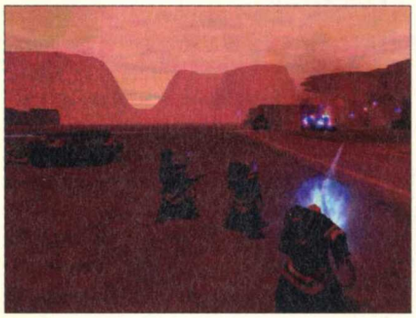
European Warlords est l'un des prochains jeux de stratégie prévus pour 2000. Seize nations européennes s'affronteront du XVIe au XVIIIe siècle et fonderont leur économie sur six ressources naturelles. Quatre-vingt-cinq grandes batailles seront intégrées dans le jeu (Révolution anglaise (ça existe, ce truc-là ?), la Guerre de Trente ans, la Guerre anglo-hollandaise, les guerres coloniales portugaises...) où huit mille unités devraient pouvoir s'affronter (ça nous change des soixante-quinze d'Age of Empires II, excellent par ailleurs) (mais ça n'est pas flagrant sur les captures d'écran accompagnant cette news). Il sera édité par GSC Games.



Statistiquement, 250 000 personnes vont mourir dans le monde le 31 décembre 1999. À seulement quelques heures de l'an 2000 ! Faut-il être bête, tout de même !

SIERRA BOUFFE DU LION

Je ne sais pas ce qui se passe avec Sierra mais, depuis Half-Life, ils ont décidé de nous tuer avec des titres incroyables : Gabriel Knight 3, Opposing Force, Swat 3, Edgar Toronterras (non, pas celui-là). Leur prochain titre, Ground Control, dont nous vous avons déjà parlé, un jeu de stratégie en temps réel avec une forte composante action, s'annonce tout simplement magnifique. On pourra y diriger de simples fantassins, mais aussi des tanks, des aéroplanes... En tout cas, c'est magnifique, captures d'écran à l'appui.



LA F1, ÇA VA VITE !

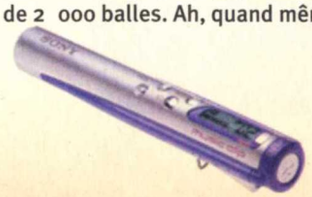
On ne le savait même pas et Lankhor développait dans son coin F1 World Grand Prix, édité par Eidos, et prévu pour fin décembre. Le moteur 3D a été amélioré, mais c'est évident, les différences seront plus d'ordre graphique qu'autre chose. Les données seront celles de la saison 1999, on pourra jouer à douze en réseau ou à deux sur le même écran. Le pire, c'est que ni Eidos ni Lankhor ne semblent au courant, car ce n'est même pas mentionné sur leurs sites Internet respectifs, à quelques jours seulement de la date de sortie officielle !

PROCESSEURS PLUS RAPIDES 3

Motorola vient d'inventer une technique qui va permettre de, euh... , accélérer la vitesse des processeurs. Oui, bon, c'est le troisième article qui commence comme ça ce mois-ci, mais que voulez-vous, le progrès avance à grands pas. Cette fois, il s'agit de remplacer le dioxyde de silicium, l'isolant placé entre le silicium et les transistors, par des matériaux pérovskites, et ne me demandez pas ce que c'est, je sais seulement que c'est quatre fois plus petit. Qui dit plus petit dit plus rapide, moins gourmand, etc. Je vous le dis : 700 GHz en 2015, vous verrez.

MP3 CHEZ SONY

Sony vient d'annoncer le VAIO Music Clip : après le walkman et le discman, le... styloman. Il s'agit d'un tube de la taille d'un gros stylo, qui contient 64 Mo de RAM permettant de loger deux heures de musique au format mp3 (en fait, une demi-heure avec une qualité acceptable). Il est également équipé d'un équaliseur préprogrammé (comprenez : un bouton avec trois positions, "rock", "pop" et "jazz") et d'une interface USB. Date de sortie prévue : hiver 2000. Nombre de piles prévues : une toutes les trois heures en moyenne. Poids prévu : 40 grammes. Prix prévu : près de 2 000 balles. Ah, quand même.



QUE LA FORCE SOIT VITE AVEC NOUS

S'il est un jeu qui risque de battre le record du retard, c'est bien Force Commander, le jeu de stratégie en temps réel de Lucas Arts, annoncé pour le mois de mars... 99 ! Pas de date définitive pour le moment, mais on peut espérer le voir débarquer au cours du premier trimestre 2000. Ce jeu vous mettra à la tête de l'Empire ou de la Rebellion. Ce choix influera sur votre stratégie. Ainsi, les troupes de l'Empire seront plus liées à la hiérarchie et moins mobiles. Les conditions climatiques et géographiques influeront grandement sur les batailles, qui se dérouleront sur de nombreuses planètes (Yavin 4, Tatooine, Corellia, Hoth, Endor...). On disposera d'une cinquantaine d'unités différentes, et l'action se déroulera tout au long de la seconde trilogie.

QUAND T'ES PREMIER, RESTE-LE

Loin de s'endormir sur ses lauriers, NVIDIA a déjà terminé la mise au point de son processeur GeForce 256. Sous le nom de code NV15, ce processeur devrait être terrifiant, mais pas révolutionnaire (rappelons que l'intégration du Texture & Lightning est la grosse innovation du GeForce 256). Pas de date de sortie pour le moment, mais bientôt, c'est sûr.

NETTOYAGE AZTEC

Je sais, j'ai déjà fait un jeu de mot sur les Aztèques dans un numéro précédent, mais ça n'est pas facile non plus. Surtout que les éditeurs semblent avoir découvert que cette civilisation était intéressante. Bref, Ubi Soft nous présente Theocracy, un jeu de stratégie en temps réel (JDSETR, c'est plus simple à écrire, déjà que je me bouffe des Tenochtitlan, merci bien) se déroulant au Mexique, du XIIIe au XVIe siècle, et qui fait s'affronter des tribus aztèques autour du site de Tenochtitlan. Et c'est là que ça me saoule : écrire Tenochtitlan, c'est assez pénible. Comme s'il ne suffisait pas d'avoir Quetzalcoatl ! Bref, ce sera un JDSETR (plus court à écrire que jeu de stratégie en temps réel, parce que je n'ai pas que ça à faire, de taper cinquante fois jeu de stratégie en temps réel et Tenochtitlan) tout ce qu'il y a de classique, avec combats, troupes spéciales, magie, gestion des ressources et des découvertes scientifiques.

TEMPS RÉEL AU RALENTI

Cyberlore, à l'origine des extensions pour Heroes of Might and Magic II et Warcraft II, planche sur Majesty, un jeu de stratégie en temps réel. Vous devrez y gérer votre royaume au pays d'Ardania. Cela inclut bien sûr la gestion des ressources et l'enrôlement de héros, auxquels vous devrez confier des quêtes, mais aussi la prise en compte de vos administrés et la collecte des impôts. Le jeu se pratiquera sur le long terme et ne devrait pas laisser la part belle aux réflexes et aux prises de décisions hâtives lors des combats. Bref, ce jeu devrait combler les amateurs de stratégie qui n'aiment pas devoir apprendre par cœur les raccourcis clavier pour avoir une chance de battre leurs adversaires !

LE SELL : TOUJOURS PLUS LOIN DANS LA MAUVAISE FOI

Certes, le piratage existe et il a tendance à faire baisser les ventes, nous ne le nions pas. Cependant, il faudrait arrêter de nous prendre pour des buses. En effet, malgré des ventes en augmentation (en cinq ans, les ventes ont été multipliées par quatre), une année de ventes record (23 millions de logiciels de loisirs), ce marché devrait être équivalent à celui des consoles de jeu. Malgré tout, le SELL continue à fustiger les ventes de graveurs de CD (510 000 foyers équipés), provoquant une explosion des copies pirates, "un phénomène inquiétant pour la qualité future des produits". Je rappelle au SELL que, déjà, lorsque les jeux étaient vendus sur des disquettes, les professionnels annonçaient que le piratage tuerait le marché. Et je rappelle aussi que les éditeurs expliquent que, si le prix des jeux ne baisse pas, c'est justement parce que leur qualité augmente !

LES PLUS BELLES MUSIQUES D'ATTENTE

Infogrames innove : en attendant la sortie du jeu Slave Zero, vous pouvez télécharger gratuitement la bande originale du jeu à l'adresse *www.slavezero.com/downloads.shtml*. C'est un peu une musique d'at-tente genre taxi bleu, ça fait patienter, mais c'est ce qu'on a demandé (pas 38 Mo en tout, ça commence à faire !). À la base, ça partait d'un bon sentiment, mais à l'écoute, on se demande...

www.loisir.net, c'est vachement bien mais c'est pas grave.

Suite à la sortie du petit soft dont je vous parlais le mois dernier, qui permet de pomper la vidéo d'un DVD, Matsushita et JVC ont décidé de retarder la sortie de leurs lecteurs DVD de six mois pour trouver une solution à ce problème.

D'LA MUSIQUE SU'L'DISQUE DUR

Une boîte américaine nouvellement fondée, Napster, a sorti un logiciel permettant, lorsqu'on se connecte sur Internet, de trouver automatiquement des gens qui souhaitent faire des échanges de mp3, en transformant son propre disque dur en serveurs de fichiers audio. Autrement dit, vous pouvez aller pomper les mp3 qui sont sur les disques durs de vos petits camarades qui, à leur tour, en font autant. Naturellement, la RIAA (SACEM américaine) trépigne de rage : même si Napster plaide "c'est pas parce que ça permet de pirater que les gens vont automatiquement le faire", un sondage effectué par la RIAA sur le flux généré pendant les premiers jours suivant la sortie du soft montre que la quasi-totalité des fichiers échangés sont pirates. Du coup, hop, procès ! Napster devra prouver que ce n'est pas parce qu'on fabrique des couteaux qu'on est responsable des crimes commis avec, et la RIAA que, si tous les couteaux fabriqués servent au crime et pas à des fins normales, alors oui, on est responsable. C'est un vieux débat.

RUSE DE SIOUX

Une remise de médaille aux États-Unis nous rappelle un épisode cocasse de la Seconde Guerre mondiale : les seuls messages cryptés qui aient jamais été décodés, ce sont ceux que s'envoyaient des Indiens Comanche, recrutés par l'armée américaine, dans leur langue maternelle. Ils traduisaient ensuite ces ordres en anglais, hors micro. Les spécialistes du chiffre avaient l'habitude de décoder des messages mathématiquement cryptés, mais ils ne pouvaient rien faire devant cette langue qui n'a aucune racine indo-européenne !

QUI VIVRA JUSQUE-LÀ VERRA

Stormbringer est (ou plutôt sera) un jeu de rôles fondé sur la saga d'Elric, l'œuvre de Michael Moorcock, dont nous vous parlions il y a quelque temps. Voici deux captures d'écran (si elles passent la rude épreuve de la maquette*) qui vous feront peut-être patienter jusqu'à la mi-2001, date de sortie vaguement prévue pour ce titre développé par l'équipe russe Snowball.
*** Qu'est ce que je disais ? *(hi, hi, hi !!!)***

TIENS, UN JEU DE MOTOCROSS

Bon, rapidement (enfin, pas si rapidement vu le titre du jeu), nous vous annonçons l'arrivée en mars de Silkolene Honda Motocross Grand Prix, distribué en France par Ubi Soft. Nous verrons si ce jeu, qui proposera douze circuits et trois types de cylindrées différents, parviendra à nous convaincre, ou s'il sera dans la lignée des jeux de courses avec une marque officielle.

GRANDEUR ET DÉCADENCE

Silicon Graphics, qui avait racheté Cray il y a quelques années, cherche actuellement à le revendre. Celui qui fut le constructeur des ordinateurs les plus puissants du monde n'est plus aujourd'hui qu'un chiffre embarrassant dans un bilan comptable.

ROLLER DISC SUR PC

SouthEnd Interactive, une équipe de développement suédoise, prépare pour l'an 2000 Blitz : Disc Arena, un "Doom-like" sans armes. Ce sera en fait un jeu de sport, proche de ce que proposait Speed Ball (un antique et mythique jeu sur Atari ST et Amiga, je sais, ça ne nous rajeunit pas), où l'on pourra jouer en Multijoueur sur un serveur mondial. Le but sera de marquer des buts à l'aide d'un Frisbee en métal, tout en lattant les adversaires. Ça m'a l'air intéressant tout ça, non ? Au-delà de l'aspect ludique de ce titre, on ne peut que se féliciter de voir se profiler des jeux de sport en ligne pour très bientôt, suite logique de la connexion des joueurs sur Internet.

L'an 2000, que nous réserve-t-il ? Pour tout savoir en avant-première sur la dernière année du millénaire, venez consulter les prédictions de Madame www.Loisir.net sur les jeux vidéo, le cinéma, la musique, l'automobile... Reçoit sans rendez-vous 24h sur 24, 7 jours sur 7.

99 PREMIÈRES ANNÉES DU VINGTIÈME SIÈCLE : BILAN POSITIF OU : "DANS LA PEAU DE MICHEL DESANGLES"

Quand j'étais petit, je pensais que, en l'an 2000, on aurait : le voyage dans le temps, les véhicules individuels qui volent, la transmission de pensée, des vidéophones, des implants cérébraux, des costumes argentés, des colonies sur Mars, des chaînes de télé dans toutes les langues, pas des masses de végétation, de la nourriture en pilules, de la musique bizarre et originale, des ordinateurs partout et des téléphones au poignet qui font blip-blip quand on appuie sur les touches. L'heure approchant, il est temps que je fasse un bilan personnel. Le voyage dans le temps, c'est fait, même sil ne s'agit pour l'instant que de balancer un photon d'un milliardième de seconde dans le futur. Les véhicules qui volent, OK j'en ai pas, mais ça existe et, si je claquais pas toute ma thune dans du matos informatique, je pourrais m'en payer un. La transmission de pensée, je me suis aperçu en cours de route que ça existait déjà : on pense un truc, on le transforme en mots avec la bouche et hop, la pensée est transmise. Les vidéophones, même si ce n'est pas encore courant, ça commence à se répandre avec Internet et les Webcams. Les implants cérébraux, j'en ai pas parce que je suis parfait, mais ça existe, par exemple, pour corriger la dyslexie ou l'épilepsie. Les costumes argentés, j'en ai pas mais ma copine a une robe lamée du plus bel effet. Les colonies sur Mars, je me suis planté. Ça se fera bientôt, mais j'ai été un peu optimiste. Les chaînes de télé dans toutes les langues, ça y est, il suffit d'avoir le câble ou le satellite. La végétation est en cours de disparition, merci ; la nourriture en pilules, on peut si on veut (chaque matin, je prends un gramme de vitamine C, quatre pilules de levure de bière, trois comprimés d'un complexe multivitaminé, deux de DHEA, plus deux autres trucs que je préfère ne pas citer parce que vous en voudriez aussi et ça ferait monter le cours). La musique, y a la techno. C'est pile poil ce que j'imaginais. Les ordinateurs partout, non seulement on les a, mais j'en bouffe toute la journée (à PC Soluces, c'est dur de les éviter) ; et enfin, les téléphones au poignet, y en a, et même qui sont interfacés avec un ordinateur de bureau et on peut downloader son carnet d'adresses par infrarouge.

Bref, à part le voyage dans le temps et les colonies sur Mars, je suis globalement satisfait, d'autant qu'il y a deux trucs que je n'avais pas prévus et qui sont drôlement bien : les magnétoscopes et Internet. Le dernier truc dont je suis content, c'est que, depuis tout petit, je sais que le 21e siècle commence en 2001, et j'étais sûr que je serai presque le seul à le savoir en 2000. Eh bien là encore, j'avais raison !

CRICHTON : IL ÉTAIT TEMPS

Michael Crichton est mon héros, car il est à l'origine de la série "Urgences". Rien que pour ça : respect. Mais il va plus loin (heureusement, diront ceux qui n'aiment pas George Clooney) puisqu'il a créé une boîte de développement. Son premier titre sera fondé, c'est logique, sur son dernier roman en date, "Timeline". L'action se déroule dans le passé, alors que des scientifiques du XXe siècle remontent le temps jusqu'au XIVe siècle. Le jeu sera en 3D temps réel, mêlant action et aventure, et sera distribué par Eidos. Espérons que l'aspect aventure sera plus développé que dans le super hit Soul Reaver !

TIENS, UN JEU D'AVENTURE...

Southpeak, décidément très en forme ces derniers temps, prépare Rent A Hero (louez un héros), un jeu d'aventure en 3D où l'on pourra rencontrer de nombreux personnages. L'histoire se déroulera dans un monde d'Heroic Fantasy, sur l'île de Tol Andar. Ça a l'air beau, mais on se méfie encore.

IBM PLUS FORT QUE LEVI'S ?

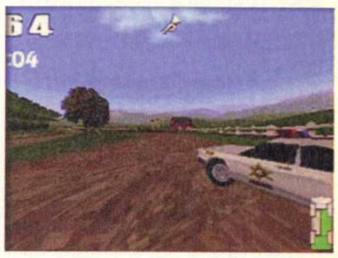
IBM va mettre au point Blue Gene, un super calculateur environ mille fois plus puissant que Deep Blue, vainqueur d'un tournoi d'Échecs contre Kasparov. Blue Gene, qui devrait être capable de traiter un million de milliards d'opérations par seconde (des Petaflops), a pour but premier d'aider les généticiens dans leur compréhension de la synthèse des protéines. À terme, un tel ordinateur devrait aider dans le traitement des cas médicaux en analysant le génome du patient. On ne parle plus de parties d'Échecs, ce qui est une révolution : battre un champion à ce jeu n'est déjà plus une performance digne d'intérêt !

NEWSGROUPANSKI

Il y a un cas amusant en ce moment aux USA : un type fréquentait régulièrement un newsgroup sur le ski, où il rencontrait des amis qu'il connaissait dans la vie (les skieurs se rencontrent souvent à la montagne, m'a-t-on dit). Sur une piste de ski, il s'engueule avec une femme, puis en parle sur le newsgroup une fois rentré chez lui. Ça déclenche une engueulade générale, qui dégénère ; on évoque les mœurs de sodomites des uns, la petite vertu des mères des autres, jusqu'à en arriver aux menaces physiques. À ce moment, un policier de Seattle, où se passe l'affaire, écrit un message dans le newsgroup pour demander à tout le monde de se calmer. Tout le monde se calme, sauf le type du début. Du coup, il a été attaqué en justice, et condamné par le juge à ne plus entrer en contact avec les autres protagonistes de l'histoire et, notamment, à ne plus jamais écrire dans ce newsgroup. Ce qui a fait bondir les associations défendant le droit à la libre expression : comment peut-on interdire à quelqu'un de parler dans un lieu public, fut-il virtuel ? Le juge a répondu que cela équivalait à interdire à quelqu'un qui y cause du grabuge de revenir dans un bistrot. Zut, ont répondu les associations, c'est vrai, ça. Et on ne les a plus entendues.

MOI, JE COURS PAS APRÈS...

Southpeak Interactive, décidément très en forme, annonce l'adaptation sur PC de la légendaire série "Sheriff, fais-moi peur", The Dukes of Hazzard en V.O. François et Claude, apprenant cette nouvelle, se sont lancés dans une évocation nostalgique de Luke et Bo Duke, de la cousine Daisy, de Rosco P. Coltrane, de General Lee, de l'oncle Jessie ("Dieu le Père à brebis égarées, vous me recevez les enfants ?")... On ne pouvait plus les arrêter ! Autant d'avantages que de risques pour ce titre, qui n'a pas le droit à l'erreur, apparemment ! Ce jeu vous proposera donc de remplir des missions farfelues, prétextes à voir des cascades dignes de celles qui ont fait le succès de la série.



ACTION CLASSE

Fin novembre, des avocats californiens ont annoncé qu'ils allaient entreprendre une action en justice contre Microsoft au nom des Californiens. Ça peut vous paraître bizarre, mais c'est une pratique courante lorsqu'on estime qu'une société ou un individu a causé des torts à des gens trop nombreux pour qu'ils entreprennent chacun un procès différent. Ça s'appelle une "action de classe". Les avocats en question vont essayer de prouver que Microsoft a fait payer Windows trop cher à l'ensemble de ses acheteurs. Le lendemain, la Louisiane et l'Alabama en faisaient autant. Deux jours plus tard, des avocats de l'Ohio ont déclaré qu'ils entreprenaient une action similaire, cette fois au nom des Ohiens (Ohiotiens? Ohiotais?), en demandant soixante milliards de francs d'indemnités. Le lendemain, la Floride se joignait aux réjouissances, en citant une étude de 1997 qui démontre que la mise à jour de Windows 98 aurait pu être vendue moitié moins cher. Ça chauffe pour Billou !

LINUX WORD

Miguel de Icaza, un programmeur mexicain ayant contribué à la fois au développement d'Unix et à celui de Linux, vient de fonder une boîte pour développer des logiciels bureautiques gratuits. Quels logiciels ? Un Excel, un Word... Oups, suis-je bête, je fais des métonymies sans m'en apercevoir. Je voulais dire : un tableur, un traitement de texte...

Que faire après le spectacle ? Dans un cadre chaleureux, Monsieur Loisir et ses nénettes vous accueilleront pour vous faire déguster des mets succulents : consommé de jeux vidéo, croustades de cinéma, musique à la Provencale et entremets d'automobile. Enfin, pour le dessert, un assortiment de sports vous sera proposé. www.loisir.net, le site quatre étoiles.

PATCH À PATCHER

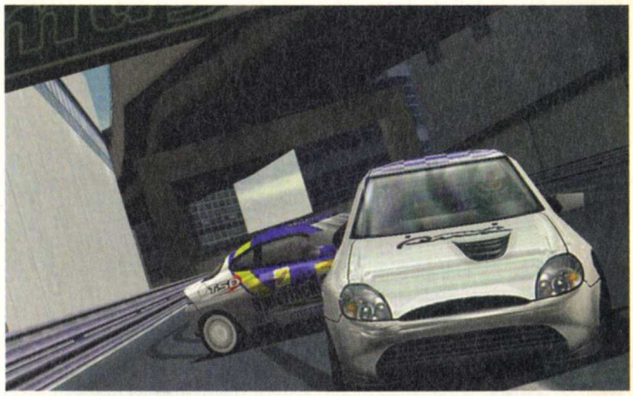
Vous avez acheté Age of Empires 2 et vous avez constaté que les options Deathmatch, Regicide et Random Map ne marchaient pas (ça fait la moitié du jeu, quand même). Vous avez de la chance : Microsoft, dans sa grande bonté, vient de sortir un patch disponible sur Internet. Hélas, Microsoft, dans sa grande bonté, n'est pas allé jusqu'à corriger réellement le problème : certes, on peut désormais jouer plus de trente secondes, mais l'ordinateur continue à abandonner la partie bien avant que les conditions de victoire soient remplies, sous les prétextes les plus futiles : je ne trouve plus de poisson, je n'arrive pas à replanter mes groseilles, etc. Il faudra donc, comme d'habitude chez ce couillon de Billou, attendre un second patch qui corrige le premier. De quoi vous vous plaignez ? À l'époque où se déroule le jeu, il fallait trois jours pour aller de Paris à Versailles, alors vous pouvez bien attendre un mois ou deux de plus, non ?

INTERNET TROP POPULAIRE

Mont Blanc a décidé de ne pas vendre ses fameux stylos de luxe sur Internet et même d'interdire à ses détaillants de le faire. Ce n'est pas le premier : Cartier et Dunhill s'y refusent également.
C'est marrant, il y a trois ans, je citais le nom de toutes les grosses marques qui montaient un site. Aujourd'hui, je cite celles qui refusent...

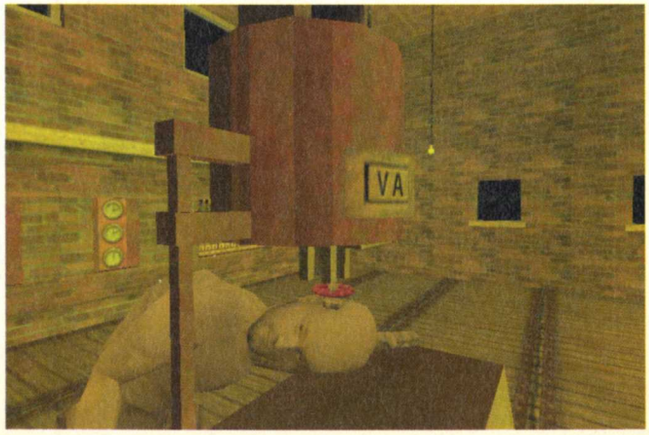
UN JEU DE MARQUE

Empire Interactive prépare Ford Racing, un jeu de courses comme son nom l'indique. Après avoir consulté François, on ne peut qu'être inquiet : "Encore un jeu de courses avec une marque de bagnoles dans le titre ? Je crains le pire. Je me souviens encore de Peugeot Grand Touring, Viper Racing, Honda Superbike..." On l'a laissé marmonner encore quelques minutes mais on a compris le message : prudence. Mais ça reste quand même super beau, et même François en convient ("Si monsieur convient, alors...").



HALF-LIFE : DU NOUVEAU

Half-Life est un jeu d'ores et déjà mythique, ayant séduit deux millions de joueurs à travers le monde. Vous pourrez trouver, à l'adresse members.home.com/valve, une intro inédite de Valve, qui se trouvait sur les CD de la version alpha du jeu. C'était une première idée de l'équipe graphique. Bon, ça n'est pas dément, mais c'est amusant.



MICROSOFT SPLIT ++

Larry Ellison, le patron d'Oracle, a eu une idée marrante pour Microsoft. Au lieu de diviser la compagnie en trois parties distinctes (une qui fait Windows, une qui fait les softs bureautiques et une qui fait les jeux et le Net), pourquoi ne pas la diviser en trois parties égales ? Trois Microsoft qui se battraient chacun exactement sur le même terrain et avec les mêmes armes, et ayant respectivement comme dirigeant Bill Gates, Steve Ballmer (le directeur financier) et Paul Allen (le cofondateur de Microsoft) ? Ça laisserait souffler les autres...

LE 15 DE FRANCE SUR NOS PC !

Des Madden et autres NFL Blitz, on en trouve sur nos PC (encore que...), mais le football américain, ça va bien deux minutes, et ça ne vaut pas notre rugby pour ce qui est de l'audience en France. Electronic Arts l'a bien compris et nous prépare pour cette nouvelle année Rugby 2000, qui intégrera une vingtaine d'équipes, six cents joueurs réels et permettra de rejouer la Coupe du Monde pour que, cette fois, on écrase l'Australie. Non mais...

INFOGRAMES CRIE AU FEU

Burning, développé par Polygone Studio, sera un jeu d'arcade/aventure où l'on devra combattre le feu pour sauver les occupants d'immeubles en feu. Le feu est censé réagir comme un vrai, grâce à une "intelligence artificielle" spécifiquement développée. Disons qu'un modèle physique est utilisé, ce qui doit être plus proche de la réalité. Plus d'infos dans les prochains mois.

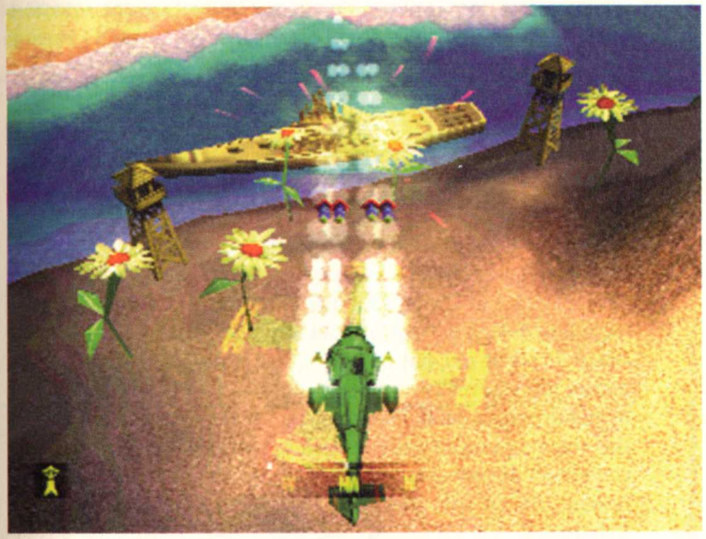
J.H. 30 ans fan jeux vidéo ch. J.F. pour parties en réseau. Peut fournir joystick. Les petites annonces, c'est aussi sur www.loisir.net

UN RPG CONSOLE SUR PC ?

Serait-ce dû au succès de l'adaptation de Final Fantasy VII sur PC ? Toujours est-il que Sunflowers, développeur allemand à qui nous devons Anno 1602, prépare actuellement Technomage, un RPG digne de ce que l'on trouve chez les manieurs de pads (que je respecte puisque j'en fais aussi partie).
Voici quelques screenshots qui ne donnent pas une idée bien précise du jeu, idée que nous n'avons pas pour le moment, de toute façon...

IN THE ARMY NOW

Army Men, vous avez aimé, vous en voulez encore ? OK, Infogrames vous fait plaisir, car il distribue les titres 3DO. On devrait donc voir arriver Army Men in Space fin janvier, et Army Men Air Attack en mars. Le premier se déroulera dans l'espace, contre des jouets en plastique extra-terrestres (avec deux nouvelles armées, l'armée galactique et l'armée des aliens). Le second sera plus classique, et inclura six nouveaux environnements et les modes Multijoueur, Deathmatch ou Coopératif.



IL EST CONTENT, XAVIER

Demolition Racer est un jeu de courses dans la veine de Destruction Derby et consorts mais, ici, les points sont calculés en fonction du classement dans la course et du nombre de voitures que l'on a détruites. Xavier pourra donc se réjouir et détruire tout ce qui roule. Il ne reste qu'à craindre l'effet Driver, où les accidents sont plutôt à proscrire eu égard à la résistance des voitures. On verra en mars si le jeu est bien réglé.

LA PUNITION DE BILLOU

Bill Gates, interrogé à de nombreuses reprises sur les peines qu'il serait prêt à accepter, a déclaré qu'il accepterait absolument n'importe quoi, sauf : 1) la division de Microsoft en plusieurs entités distinctes, 2) la publication du code source de Windows, et 3) qu'on lui dise quoi mettre dans Windows. En d'autres termes, il acceptera volontiers la punition, sauf si elle est de nature punitive.

ON VOUS DIT RIEN

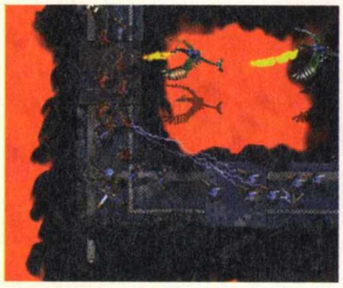
Que fait Linus Torvalds, le créateur de Linux, chez Transmeta, la boîte secrète qui prépare un processeur secret dont on sait seulement qu'il pourrait ridiculiser la compétition ? On ne sait toujours pas, mais Linus a déclaré qu'on aurait des infos un peu plus solides fin janvier et, entretemps, Transmeta a créé une page Web où on apprend que le processeur en question s'appelle "Crusoë". Selon certaines sources, ce serait un méga-émulateur, capable de singer n'importe quel autre processeur et donc compatible avec tous. Les paris sont ouverts.

LA MENACE MICROSOFT SE PRÉCISE...

Les amateurs de consoles ont déjà eu des suées en apprenant que la Dreamcast "fonctionnait" à l'aide de Windows CE, le système d'exploitation pour les non PC. Mais c'est lors du prochain CES de Las Vegas que Microsoft devrait dévoiler sa X-Box, une console de jeu utilisant les jeux PC ! L'éditeur affamé va-t-il bouffer tout cru Nintendo, Sega et Sony ?

TA KINGDOMS : C'EST PAS FINI

Cavedog continue à s'occuper du petit dernier, un peu décevant, TA Kingdoms. En plus de nouvelles unités (que l'on peut télécharger sur le site du développeur, à l'adresse www.cavedog.com), il travaille à un add-on, The Iron Plague. Il intégrera une cinquième race, les Creons, dont la puissance sera fondée sur la technologie et la recherche, et non pas sur la magie. Cet add-on, prévu pour le mois de mars, proposera vingt-cinq nouvelles missions solo, vingt-cinq cartes mutlijoueur, ainsi que toutes les nouvelles unités de TA Kingdoms disponibles sur le Net.



Besoin d'une aide pour finir Revenge of the Mutant Camels from Space ? Une seule adresse : www.loisir.net, trucs, astuces et solutions pour des centaines de jeux.

FRANÇOIS SAUTE DE JOIE

Après EA Sports et Sierra, c'est au tour d'Hasbro Interactive de se lancer dans le NASCAR : l'éditeur a en effet signé des accords de licence avec vingt-neuf pilotes de NASCAR, et l'on devrait donc subir une pluie de titres en 2000. Le NASCAR, pour ceux qui l'ignorent encore, c'est comme des courses de voitures, mais chiant. François appelle ça "des courses de voitures en stade"...

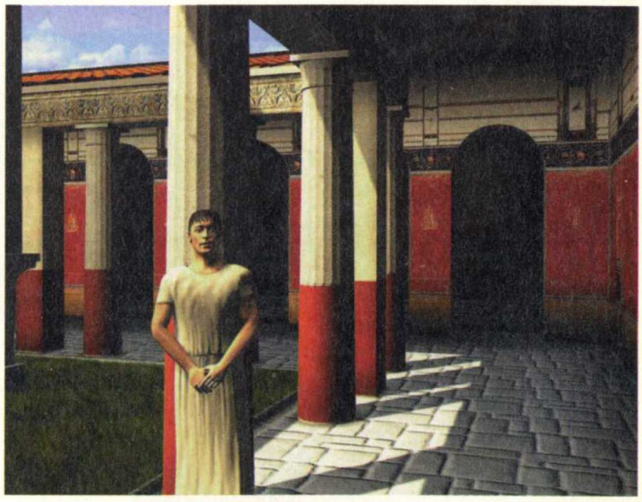
C'est actuellement AMD qui mène la course à la vitesse, avec un Athlon à 750 MHz (Intel se "traîne" avec 700 MHz).

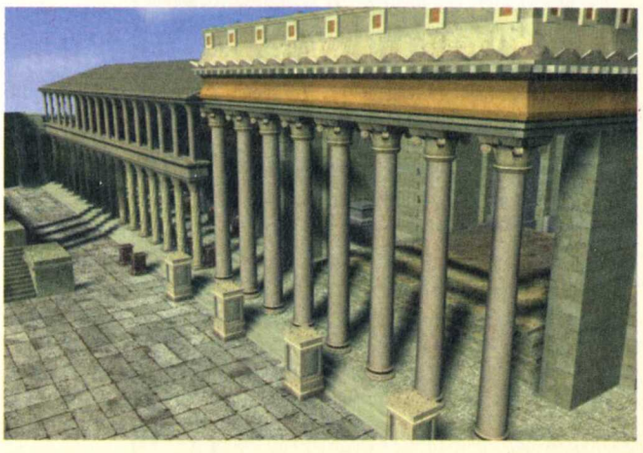
L'ONANISME OUI, LE MP3 NON !

L'université de Californie vient de s'offrir un petit soft qui lui permet de détecter les dépassements de bande passante de ses étudiants lorsqu'ils sont au dortoir. Il s'agit de débusquer deux types d'étudiants peu scrupuleux : ceux qui font commerce de mp3 pirates et ceux qui, euh... , étudient l'onanisme de trop près grâce à la vidéo en temps réel. Il faut dire que la RIAA (la SACEM américaine) fait pression depuis plusieurs mois sur les universités pour qu'elles contrôlent les activités online de leurs étudiants : plusieurs dizaines d'entre eux se sont vu couper leur accès Internet en moins de trois mois, suite à des plaintes de cet organisme.

CRYO PREND UN COUP DE CHAUD

Allez, Cryo nous présente son prochain ludo-éducatif, que l'on appelle ici les Luis-Games. Ce sera la même chose que Versailles, Aztec, Égypte et Chine, sauf que ça se passera à Pompéi. On y incarnera Adrian Blake, un explorateur et géologue écossais du début du siècle qui, pas de bol, se trouve projeté dans le temps, quatre jours avant l'éruption du 24 août 790 (je me fie au communiqué pour la date). Plutôt que de sauver les antiquaires (c'est pas comme ça qu'on appelle les habitants de l'antiquité ?), il se contentera de retrouver Sophia, "celle qu'il a aimée dans un autre temps". Je ne sais pas si le jeu sera sponsorisé par Paco Rabanne...





SHIT !

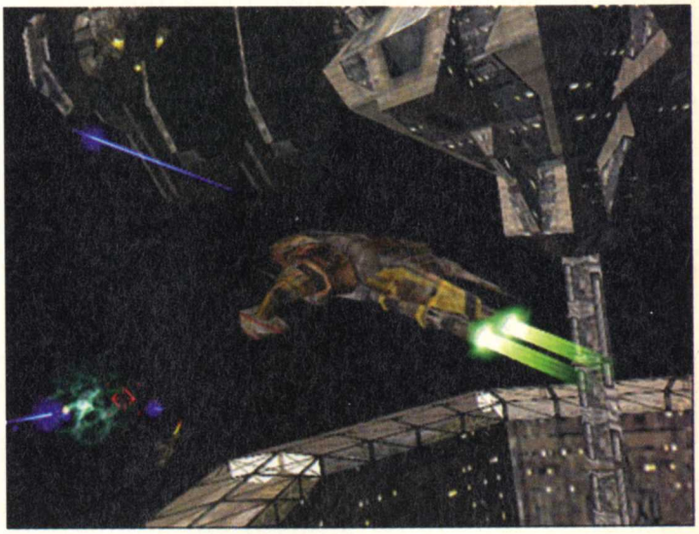
GW Pharmaceuticals est une boîte anglaise qui vient d'annoncer qu'elle mettait actuellement au point des médicaments à base de cannabis, qui seraient en vente dans les trois ou quatre ans à venir. Ces médicaments, sous forme de pastilles à sucer ou d'inhalateurs (pas sous forme de joints, bien sûr, à cause de la nocivité du tabac), serviront à apaiser les douleurs dues à la sclérose en plaques et à diverses névralgies. Je me demande si on changera la loi qui interdit pour l'instant de présenter le cannabis sous un jour favorable ? Parce que ça va être dur à justifier, "il est interdit de dire du bien d'un médicament efficace"...

DES MP3 LÉGAUX

www.heardon.com est un site qui croit à l'avenir de la pub sur Internet : c'est celui de Platinum Entertainment, un éditeur de musique indépendant, qui a décidé de mettre l'intégralité de son catalogue gratuitement aux formats mp3, liquid audio et le dernier de Microsoft dont le nom m'échappe pour l'instant. Et y a pas que de la daube, dans le catalogue en question : George Clinton, les Beach Boys, les Blues Brothers... (en fait, c'est les trois seuls que je connais dans leur liste. Ok, le reste, c'est de la daube). Platinum espère que vous serez tellement nombreux à télécharger ses morceaux qu'il pourra faire fortune en vendant des bandeaux de publicité sur le site. Remarquez, comme c'est le premier...

À BAS LE GRAND CAPITAL !

Tachyon - The Fringe est le prochain jeu de Novalogic. L'action se déroule au XXVe siècle, à la limite de l'espace colonisé. On pourra choisir son camp, les Mega Corporations voulant virer les colons de la frontière, ou les colons refusant de se faire virer de la frontière. On sera un aventurier de l'espace volant de base spatiale en base spatiale, le jeu proposant deux campagnes de dix missions chacune, ainsi que soixante-dix à quatre-vingt minimissions optionnelles. La structure des missions sera flexible et leur enchaînement dépendra de vos décisions. Sortie prévue pour le printemps prochain.



BIG BANG

Nouveau d'une petite société fançaise, Big Bang est un shoot spatial plus proche du Quake que d'X-Wing Vs Tie Fighter. Le jeu sera en effet composé de deux parties : un mode Campagne dans lequel il faudra remplir des objectifs bien précis, comme l'accompagnement de convois, la destruction de vaisseaux...) et un mode Deathmatch. C'est beau, c'est rapide, mais la jouabilité n'est pas encore bien réglée. J'espère que cela changera d'ici le test.

GENRE ACTION/AVENTURE
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR BIOWARE/INTERPLAY
SORTIE FEVRIER 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE AUCUNE
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES BALDUR'S GATE

Vidéo sur le CD

PREMIÈRES IMPRESSIONS

- VISUELLEMENT SUPERBE
- CHARGÉ D'HUMOUR
- TROIS PERSONNAGES À DIRIGER
- LE CÔTÉ AVENTURE
- DOMMAGE : PAS DE MULTIJOUEUR

MDK2

LORS DE SA SORTIE, MDK A FAIT L'EFFET D'UNE BOMBE, CAR C'ÉTAIT LE PREMIER SHOOT 3D DE SHINY, LA BOÎTE DE DAVID PERRY, LE FAMEUX CRÉATEUR DE EARTHWORM JIM (ÉGALEMENT RESPONSABLE DE L'EXCELLENTE ADAPTATION DE L'ALADDIN DE DISNEY). LE JEU CONNUT UN TEL SUCCÈS QU'IL LUI FALLAIT BIEN UNE SUITE. **Jeff**

Pour MDK 2, Interplay a confié la tâche à BioWare, Shiny étant trop occupé avec Messiah. BioWare : ce nom vous dit quelque chose, n'est-ce pas ? Normal, vous avez reconnu la société qui a créé Baldur's Gate, le plus fantastique des jeux de rôles sur PC ! Théoriquement, cela s'annonçait tout de même assez mal pour MDK 2, car ce n'est pas facile de vouloir être calife à la place de Perry, surtout qu'entre Baldur's Gate et MDK il y a un monde de différences.

MDK 2 SIGNIFIERA-T-IL MORE DEATH KILL 2 ?

Malgré tout, Bioware a prouvé qu'elle était l'une des sociétés les plus créatives du moment car ce MDK 2 s'annonce déjà comme un jeu culte.

Des monstres de dix mètres de haut

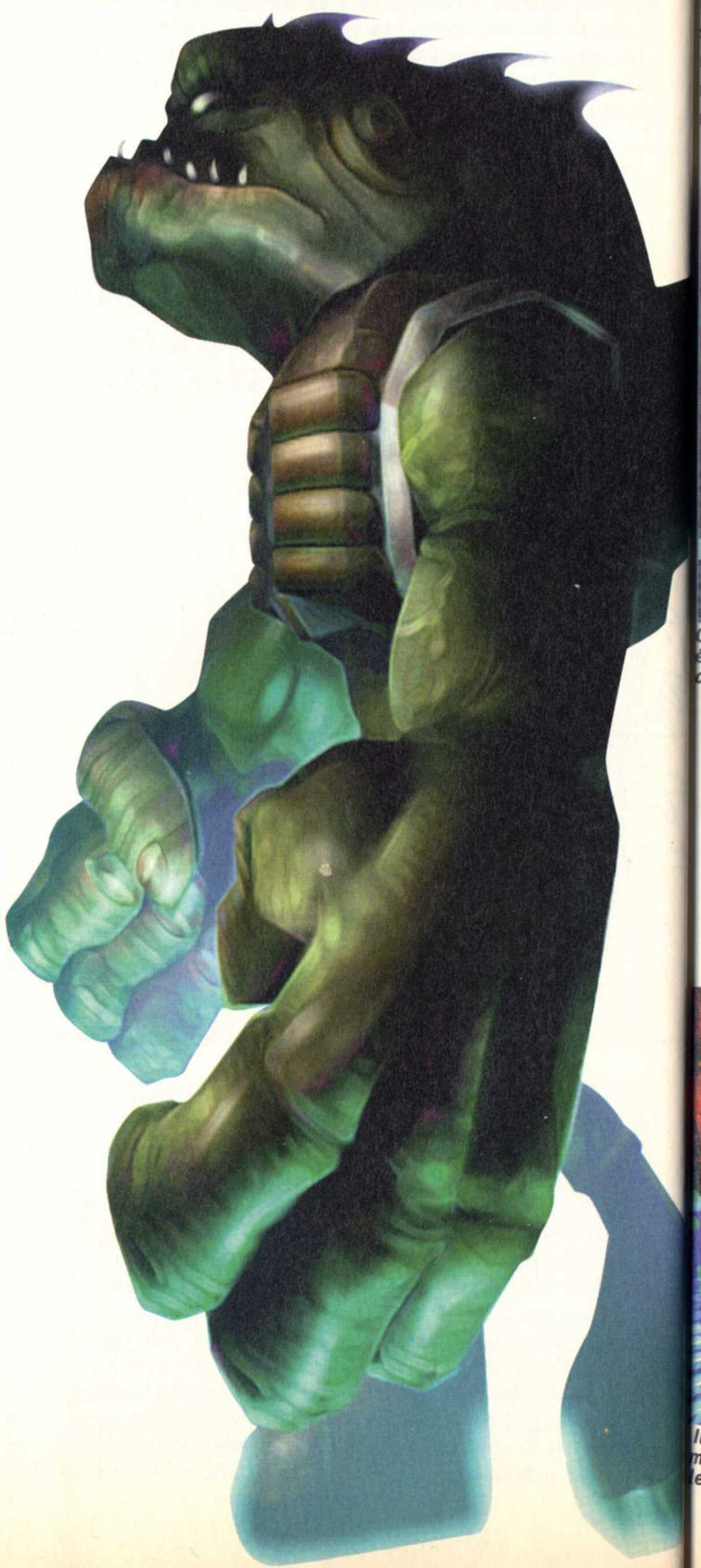
Le style si original des graphismes de MDK, complètement psychédéliques, a parfaitement été retrouvé et, grâce à la puissance des PC actuels, c'est encore plus magnifique. Ainsi les monstres peuvent maintenant faire une dizaine de mètres de haut et, dans un niveau, on visite carrément une ville alien avec des tonnes de véhicules qui évoluent dans le ciel (un peu dans le même genre que la planète impériale Coruscant dans Star Wars la Menace fantôme).

Les idées nombreuses du premier MDK ont toutes bien sûr été reprises : le snipe progressif qui permet de shooter la pupille jaune du plus petit monstre qui vous nargue à l'autre bout du niveau est toujours possible (heureusement d'ailleurs) et il y a aussi la caméra qui permet de suivre les bombes tirées.

On retrouve évidemment l'assortiment de gadgets toujours aussi drôles comme par exemple les Dummys, ces baudruches qui sautillent autour de l'ennemi pour détourner son attention afin de pouvoir le tuer tranquillement dans le dos (pas très chevaleresque, mais rudement efficace !).

Un jeu qui a du chien

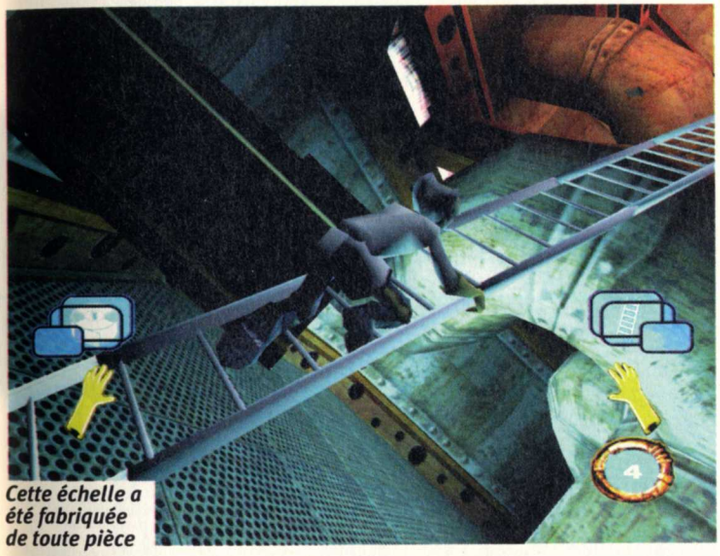
Mais la plus grosse nouveauté de MDK 2, c'est la possibilité de pouvoir jouer avec les trois fameux protagonistes : Kurt ainsi que Max et le Docteur Hawkins.



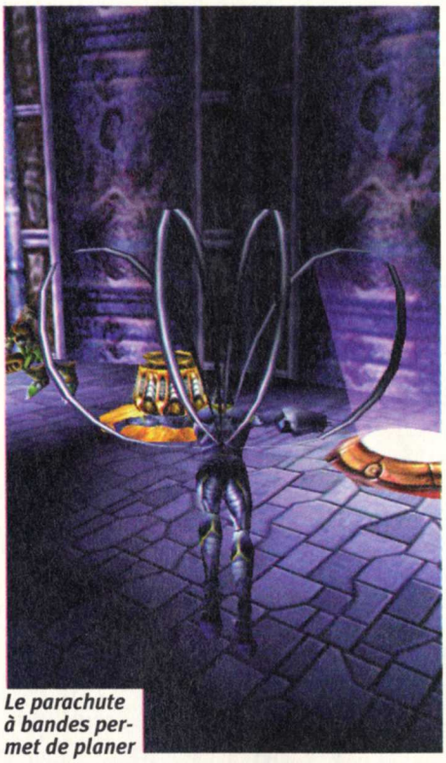
Kurt, c'est le héros du premier MDK : il peut planer grâce à son parachute à bandes, sniper avec son casque à projectiles et utilise pas mal de bonus (grenades à effet trou noir, cape d'invisibilité...).
Les deux autres personnages sont sortis des cinématiques du premier MDK où ils aidaient simplement Kurt et participent maintenant directement à l'action, ce qui donne au jeu un caractère complètement différent.
Lorsqu'on dirige Max, le chien à quatre bras, les choses sont assez simples : avec un magnum dans chaque main, il a une puissance de feu si grande que le snipe est devenu inutile. Avec lui, on rentre dans le tas en balançant des pluies de balles dignes des scènes mythiques de Matrix et l'on peut même défoncer les murs ainsi !

Des monstres et des Boss

L'une des plus grandes qualités de MDK 2 sera la diversité des ennemis que l'on affronte. Le tout nouveau moteur 3D de BioWare, Omen, a permis aux programmeurs tous les délires car il affiche des textures détaillées, inclut un système de particules (pour les effets de fumées, les giclées de sang vert...), des déformations et surtout l'animation de monstres énormes, encore plus gros que ceux d'Half-life ! Par exemple, le premier Boss qu'affronte Kurt est une sorte de canon géant circulaire et rotatif qui fait tout l'écran et, dès que Kurt l'a détruit, un autre monstre énorme surgit dans son dos et l'assomme d'une pichenette comme s'il jouait aux billes.



Cette échelle a été fabriquée de toute pièce



Le parachute à bandes permet de planer

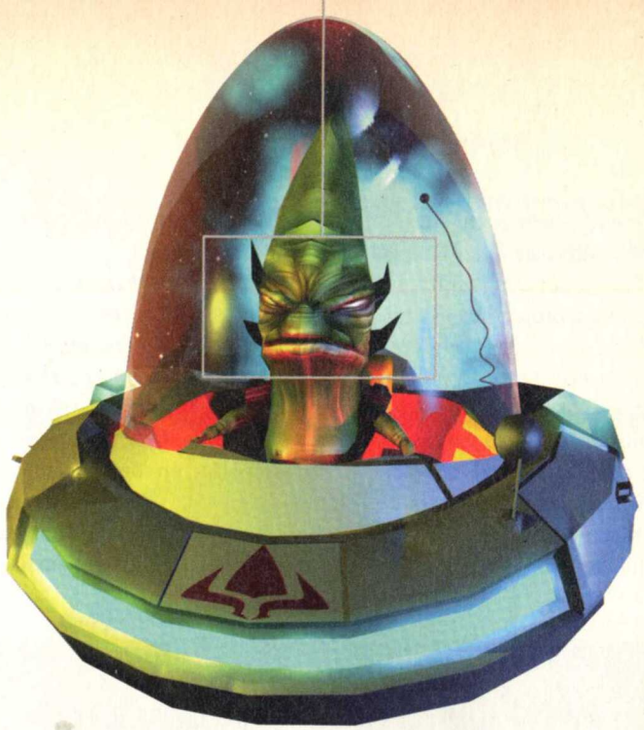
Il ne reste du monstre que les jambes

MDK2

L'aventure, c'est l'aventure

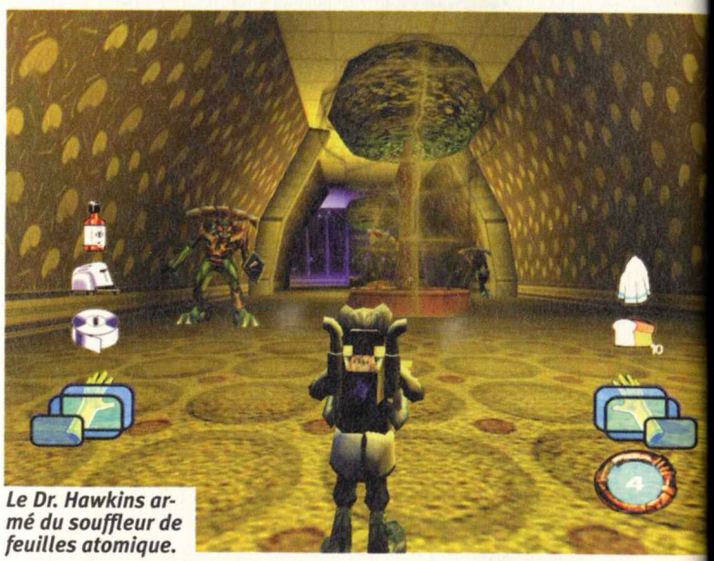
Quand au Docteur Hawkins, on passe carrément du côté de l'action-aventure comme pouvait le faire un Half-Life dans les meilleurs moments du scénario. Hawkins devra en effet résoudre des énigmes en utilisant et en combinant les objets qu'il ramasse. Par exemple, avec un grille-pain et des toasts, il peut faire une arme projetant des toast brûlants. Il peut aussi combiner un torchon, une bouteille d'alcool et des allumettes pour confectionner un cocktail Molotov, ou encore faire une échelle avec une corde et des piquets pour atteindre des zones inaccessibles. Il y a même une étape particulièrement drôle où il utilise un souffleur de feuilles mortes (à moteur atomique tout de même) pour repousser des monstres vers une plante carnivore géante tout droit échappée de la Petite Boutique des Horreurs.

MDK 2 semble donc repousser très loin les limites de ce que l'on a vu sur PC depuis Half-Life et autres Heretic 2. Dommage qu'on ne soit pas déjà en février pour pouvoir y jouer.



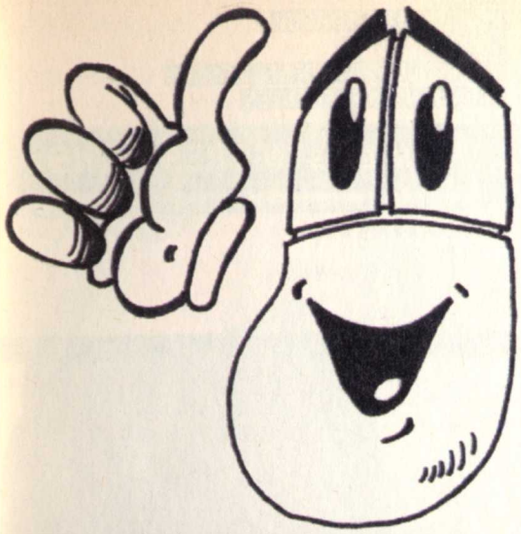
SINGLE PLAYER ONLY

Tout comme le premier MDK, MDK2 ne sera pas multijoueur. Je sais, on ne peut que retenir une larme de déception à cette nouvelle, mais voici l' explication de Greg Zeschuck, le chef de projet : "le choix de ne pas faire un jeu multiplayer a été pris très tôt dans la phase de développement du jeu. Nous voulions en effet faire le meilleur jeu solo possible et nous nous sommes donc concentrés sur l'histoire. Notre philosophie a toujours été de prendre un concept et de le pousser à fond plutôt que de partir dans plusieurs directions de développement. Beaucoup d'autres sociétés font aussi ce type de choix, certaines décidant actuellement de faire au contraire des jeux uniquement multiplayer, mais je crois qu' un jeu solo très bien réalisé restera toujours aussi amusant à jouer".



Le Dr. Hawkins armé du souffleur de feuilles atomique.

À droite de Kurt, vous pouvez voir une Dummy.



à AIX EN PROVENCE

CLIC!.GAMES

votre SPÉCIALISTE DU PC

LE CHOIX
- les dernières NEWS dans les meilleurs délais
- des jeux RÉCENTS d'occasion

L'EXPÉRIENCE
- 15 années de jeux vidéo

LES CONSEILS
- de vrais hardcore gamers à votre disposition

JEUX ET MATÉRIEL
neuf et occasion

TESTEZ
AVANT D'ACHETER
jeux/périphs/matos
GRATUITEMENT

Une équipe à votre écoute pour vous orienter selon
- vos besoins
- votre budget

DEVIS IMMÉDIAT ET GRATUIT
par téléphone / fax / e-mail

Possibilités de VPC - nous contacter !

13100 AIX-EN-PROVENCE
5, rue Lisse des Cordeliers
Tél. 04 42 91 30 30 Fax 04 42 91 30 31
Ouvert de 10 h à 12 h 30 et de 15 h à 19 h sauf le dimanche et le lundi matin.
e-mail : clicgames@pacwan.fr

GENRE GESTION
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR MAXIS/ELECTRONIC ARTS
SORTIE FEVRIER 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE LES FOURMIS
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES SIM CITY 3000

PREMIÈRES IMPRESSIONS

- DIVERSITÉ D'ACTION
- ÉVOLUTIVITÉ
- LABÉLISÉ WILL WRIGHT

THE SIMS

N'AVEZ-VOUS JAMAIS EU L'IMPRESSION QUE NOTRE VIE N'EST QU'UN VASTE JEU DE GESTION : ON GÈRE NOTRE APPARENCE, NOS RELATIONS, NOTRE SANTÉ, NOTRE COMPTE EN BANQUE ET MÊME NOS NUITS DE SOMMEIL (DIFFICILE AVEC COUNTER STRIKE...). C'EST DE CE CONSTAT QU'EST NÉ THE SIMS, LE JEU QUI SIMULE LA VIE. **Jeff**

Le concept de The Sims n'est pas à proprement parler nouveau puisqu'il y a déjà quelques années on pouvait s'amuser avec Little Computer People sur Commodore 64 et ce mois-ci sort Creatures 3, qui a de nombreux points communs.

Mais The Sims n'est pas en jeu en huit couleurs made in 80's et ne retrace aucunement la vie de bestioles savantes perdues dans l'espace. Et puis c'est tout surtout le prochain Maxis, la société leader des jeux de gestion !

Mais que sont les Sims ? D'après l'Académie française (section jeux vidéo), "c'est une représentation virtuelle de gens comme tout le monde dans leur vie quotidienne". En fait, chers académiciens cédéromés, vous oubliez de dire que l'on contrôle un quartier constitué de quelques pâtés de maison où vivent plusieurs Sims (hommes, femmes et enfants).

De plus, on peut choisir les Sims à sa convenance en répartissant des points de compétence dans diverses catégories : gentil, propre, sociable, ludique, actif. Évidemment, ces points sont limités et les Sims peuvent avoir des qualités et des faiblesses ce qui peut donner des asociaux gentils (Arioch ?), ou des joueurs méchants et paresseux (d'autres moi-même ?).

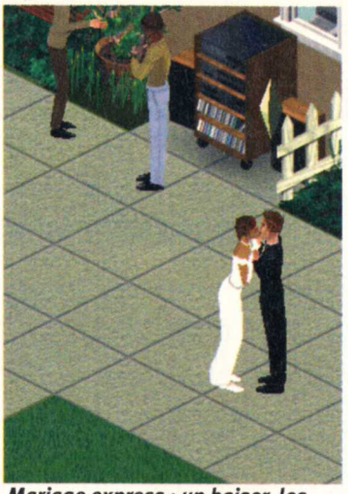
Caïd à la place du caïd

À partir de là commence le jeu car vos Sims doivent gagner leur vie en travaillant, même si cela ne leur fait pas plaisir (mais il faut bien payer les factures en fin de mois). Ils pourront devenir des hommes politiques, des militaires, des artistes ou bien des voleurs et même faire carrière (le petit pickpocket qui dévalise les maisons du quartier pourra devenir le chef d'une organisation criminelle).

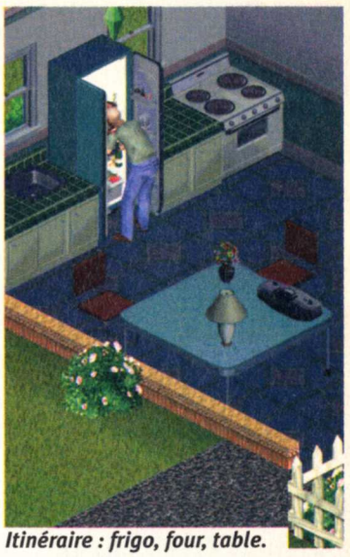
SIM MARS EST LE PROCHAIN MAXIS : POURRA-T-ON Y SIMULER DES CRASHES STUPIDES ?

Avec l'argent gagné, les Sims peuvent acheter une nouvelle maison ou faire des travaux pour agrandir l'ancienne afin d'installer un Jacuzzi ou une chambre pour bébé...
Ils peuvent aussi changer l'équipement pour remplacer la vieille télé qui a implosé par un écran à plasma haut de gamme ou bien payer une femme de ménage pour que la maison ne ressemble plus à une décharge publique.
Et pour se détendre, les Sims organisent des soirées et des barbecues avec leurs voisins, ce qui favorise leur rencontre avec de jolies voisines qui pourront devenir leurs femmes s'ils ont quelques affinités. Ensuite il faudra fonder une famille et élever les enfants qui eux-mêmes deviendront des Sims de la nouvelle génération.
A priori, les premières images de ce jeu ne m'avaient pas enthousiasmé car cela ressemblait à un énième jeu de gestion, mais depuis que j'ai pu assister à une démonstration au salon de l'E3, je dois dire que je commence à partager l'impatience de pas mal de joueurs, car The Sims est un jeu d'une très grande richesse, qui évoluera constamment (des extensions gratuites seront disponibles) et surtout il est bourré d'idées nouvelles qui devraient nous tenir en haleine pour des nuits entières.

Une soirée pour étrenner la nouvelle sono.

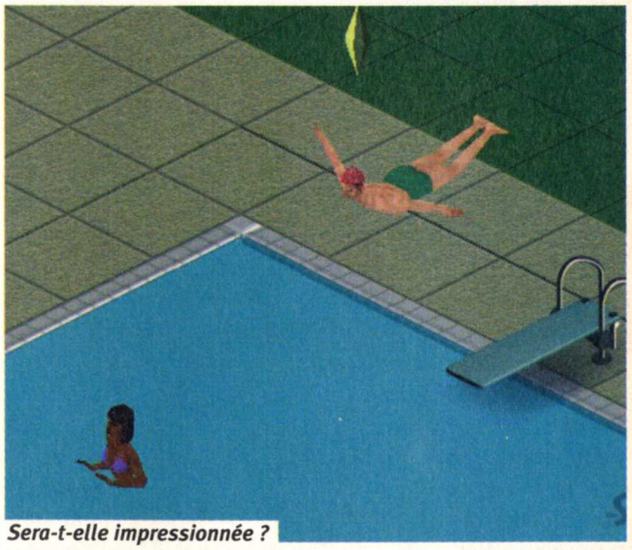


Mariage express : un baiser, les amoureux se transforment en mariés et l'affaire est réglée.



Itinéraire : frigo, four, table.

Le feu se déclare dans la cuisine. Quelqu'un a-t-il pensé à appeler les pompiers ?



Sera-t-elle impressionnée ?

Monsieur Maxis

Moins connu que les programmeurs de génie Romero ou Sid Meier, Will Wright est pourtant l'homme qui a fait la réputation de Maxis puisqu'il a créé Sim City qui fut le premier jeu de la société et son plus grand hit (six millions sur les sept millions d'exemplaires de tous les jeux Maxis). Depuis, Will ne chôme pas : après avoir fondé Maxis avec son ami Jeff Braun, il a conçu des jeux comme SimEarth, SimaAnt et surtout il travaille depuis plus de cinq ans "au fond de son garage" sur The Sims. Finalement le projet est retourné dans le giron de Maxis car le développement était trop lourd, même pour un seul homme de génie.

GENRE ACTION
DÉVELOPPEUR/ÉDITEUR NOVALOGIC/UBI SOFT
SORTIE JANVIER 2000
RÉFÉRENCE/PRÉVU DANS LE GENRE DELTA FORC
CRÉATIONS PRÉCÉDENTES ARMORED FIST 1,2,3 COMMANCHE 1,2,3, DELTA FORCE

PREMIÈRES IMPRESSIONS

- L'AMBIANCE EST PRENANTE.
- ON EST VRAIMENT TENDU.
- LES ENVIRONNEMENTS SONT VARIÉS.
- ÇA RAME PAS MAL.
- LA MODÉLISATION DES ARMES PAS TOP.
- LE VOXEL EST TOUJOURS AUSSI DÉPASSÉ.

DELTA FORCE 2

LA SUITE DE DELTA FORCE RESSEMBLE BEAUCOUP À CELUI QU'ON CONNAÎT, C'EST PLUTÔT BIEN ET ELLE EXPLOITE UN NOUVEAU MOTEUR MAIS C'EST ENCORE DU VOXEL.

Luis

Delta Force, c'est une unité d'intervention secrète, le genre de celles qu'on envoie buter le dictateur d'une république bananière avec en poche un couteau, deux barres de Snickers et une aiguille avec du fil, pour se recoudre le biceps. La vraie section Delta a servi de conseil technique sur ce jeu et, en tout cas, une foi sur le terrain, on a l'impression d'y être vraiment. Vous n'êtes qu'un membre de l'équipe qui vous accompagne (maximum dix au total) et ce que j'apprécie c'est que vos coéquipiers sont vraiment doués, il n'y a pas besoin de les chaperonner, ils se déplacent bien et tirent très bien également.

En ce qui concerne les lieux où sont censés intervenir vos commandos, les scénaristes ne manquent pas d'imagination. Vous me direz, les terroristes non plus et quand on pense au degré de tension qu'on peut atteindre entre deux pays pour des histoires de bœuf, les conflits possibles sont presque illimités. Vous irez donc au Tchad pour être sûr qu'on n'y fabrique pas des armes nucléaires aux hormones ou en Antarctique voir ce qui est arrivé à un labo de recherche sur les vaccins contre les armes bactériologiques. Vous irez aussi en Amérique du Sud, dans le Golfe et en Europe de l'Est.

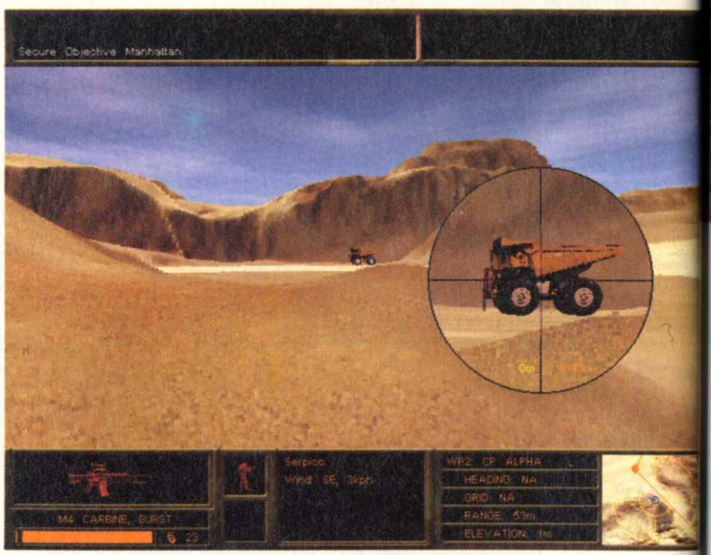
EN MULTIPLAYER SUR LE NET, VOUS POURREZ PARLER EN SIMULTANÉ GRÂCE À UNE TECHNOLOGIE NOMMÉE VOICE OVER NET.

Il y a peu de nouveautés dans le principe de jeu de Delta Force 2 mais le concept marche bien et vous aurez en plus un éditeur de missions. Ce qui m'attriste en revanche c'est que Novalogic avait promis que Delta Force serait le dernier jeu en Voxel chez eux, eh ben non, Armored Fist 3 et Delta Force 2 emploient un nouveau moteur qui promet encore de beaux jours au Voxel, c'est un peu déprimant.

Pour EN AVOIR LE CŒUR NET

- www.delta-force2.com
  C'est le site officiel incontournable. Vous y trouverez l'essentiel et des maps en particulier.
- www.novacentral.com/df/
  Des tournois, un forum, des liens vers la communauté des joueurs et des conseils.
- www.usarmydeltaforce.alluwant.net
  Le jeu vous a plu au point que vous voulez faire partie de la vraie Force Delta ? Ce site vous dira comment faire.
- http://members.tripod.com/headhunter9th/grid.html
  Ce site est sympa, c'est celui d'un membre de la Force Delta qui fait des maps et tout. Il n'est pas franchement beau mais intéressant.

Si vous loupez votre premier tir, vos cibles se mettent à courir comme des lapins.



Une position en hauteur est idéale, il vaut mieux dominer l'ensemble de la situation.

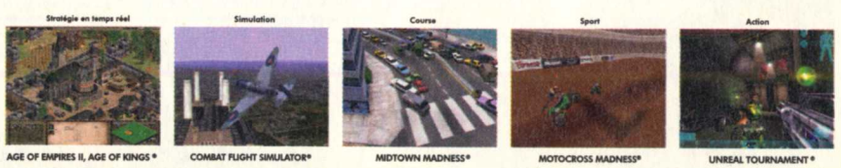
Réunir des joueurs du monde entier au même endroit, c'est encore possible.

ZONE JEUX
zonejeux.com

La communauté des web gamers a enfin son site officiel...

Partager des heures de jeux avec des gamers du monde entier, c'est jouable. Avec ses tonnes de jeux, de concours, de cadeaux, d'actu, de forums, ZonejeuX est le site incontournable du jeu en réseau. Grâce à son accès internet gratuit* ZonejeuX Online, il est vraiment le point de rencontre des web gamers le plus rapide au monde.

Un avant-goût de ce qui vous attend



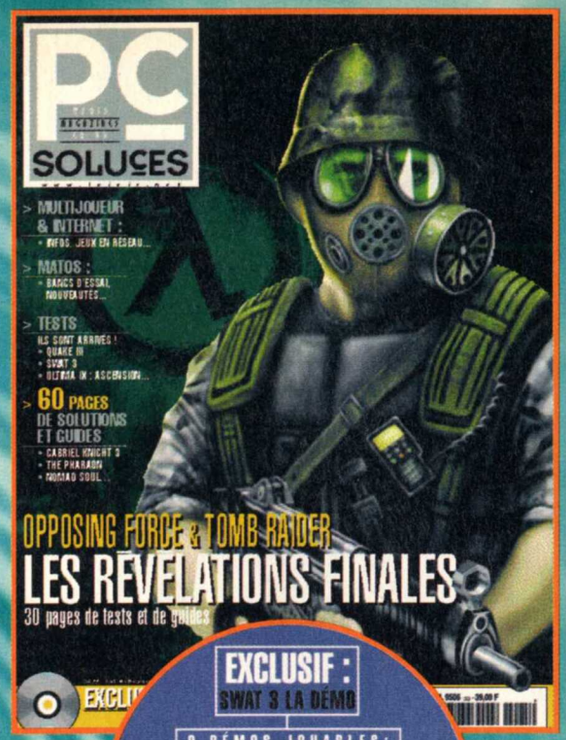
AGE OF EMPIRES II, AGE OF KINGS ® | COMBAT FLIGHT SIMULATOR® | MIDTOWN MADNESS® | MOTOCROSS MADNESS® | UNREAL TOURNAMENT ®

EUROSPACE

* Hors coût des communications téléphoniques en tarification locale en France métropolitaine. Microsoft, Age of Empires, Combat Flight Simulator, Midtown Madness et Motocross Madness sont des marques déposées de Microsoft Corporation. Unreal Tournament est une marque déposée de GT Interactive Software

une seule adresse : www.zonejeux.com

ABONNEZ-VOUS ET RECEVEZ DES JEUX EN CADEAU



3 MAGAZINES EN 1

+ L'ACTUALITÉ DES JEUX (TESTS, PREVIEWS, DOSSIERS...)
+ DES SOLUTIONS ET DES ATUCES
+ 1 MAGAZINE INTERACTIF EN VIDÉO SUR CD-ROM

INCROYABLE !

1 AN D'ABONNEMENT À PC SOLUCES (SOIT 11 NUMÉROS)

299F AU LIEU DE ~~429F~~ (130F D'ÉCONOMIE)

EN CADEAU, CONQUEST EARTH + BIG RED RACING
+ 1 TROISIÈME JEU À CHOISIR*

STRATÉGIE

+

ACTION

+

Au choix

UNDER A KILLING MOON
OU
BLOOD
VERSION ORIGINALE
OU
SHADOW WARRIOR
DÉCONSEILLÉ AU -

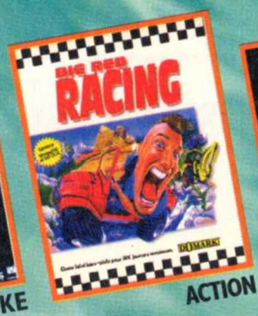
OFFRE DÉCOUVERTE

99F RECEVEZ LES 3 PROCHAINS NUMÉROS DE PC SOLUCES

EN CADEAU, 1 JEU*

CHOISISSEZ VOTRE CADEAU PARMI LES 5 JEUX*

DOOM-LIKE
VERSION ORIGINALE



ACTION

STRATÉGIE

DOOM-LIKE
DÉCONSEILLÉ AU - DE 16 ANS

AVENTURE
VERSION ORIGINALE

* Dans la limite des stocks disponibles

Nouveau : choisissez le prélèvement automatique (page 103)

IL N'EST PAS TROP TARD

POUR COMMANDER LES ANCIENS NUMÉROS

VOICI LA LISTE DES SOLUTIONS ET GUIDES (SANS LES CODES NI LES ASTUCES) DÉJÀ PUBLIÉS DANS PC SOLUCES. (N[OS] 4 À 29, LES NUMÉROS 1, 2, 3, 8, 9, 13 ÉTANT ÉPUISÉS). POUR RETROUVER LA LISTE COMPLÈTE DE TOUS LES CODES, ASTUCES, GUIDES ET SOLUTIONS DES ANCIENS NUMÉROS : 3615 CODE PCSOLUCES*, RUBRIQUE «MAGAZINE»

AFTERLIFE	7	DRACULA	32	LEISURE SUIT LARRY 5	7	SPACE QUEST	5
AGE OF EMPIRES	14, BO2	DRAGON LORE	BO1	LEISURE SUIT LARRY 7	BO2	SPACE QUEST VI	BO1
AGE OF EMPIRES II	32	DRAGON LORE 2	10, BO2	L'ENIGME DE MAÎTRE LU	BO1	SPEED BUSTER (GUIDE)	23
AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME	21	DRAKAN	31	LES BOUCLIERS DE QUETZALCOATL	BO2	SPYCRAFT	BO1
ALERTE ROUGE : MIS. TAIGA	12	DUKE NUKEM 3D	7	LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	7, BO2	STARCRAFT (GUIDE)	16
ALPHA CENTAURI	26	DUKE NUKEM 3D (2[E] PARTIE)	7	LES GUIGNOLS DE L'INFO	BO2	STARCRAFT (1[ERE] PARTIE)	17
ALIEN VS PREDATOR (GUIDE)	30	DUNE 2	4	LES VISITEURS	16, BO3	STARCRAFT (2[E] PARTIE)	18
ALONE IN THE DARK	BO1	DUNE 2000	20, BO4	LIGHT HOUSE	BO3	STAR CRAFT BROODWAR (1[ERE] PARTIE)	26
ALONE IN THE DARK 2	BO1	DUNGEON KEEPER	12, BO3	LITTLE BIG ADVENTURE	5	STAR CRAFT BROODWAR (2[E] PARTIE ET FIN)	27
ALONE IN THE DARK 3	BO1	DUNGEON KEEPER 2	29	LITTLE BIG ADVENTURE 2 (PARTIE1),	12	STAR WARS : LA MENACE FANTÔME	29
ATLANTIS	11, BO2	ÉGYPTE 1156 AV.	15, BO3	(PARTIES 1 ET 2)	BO2	TEX MURPHY OVERSEER	25
ATLANTIS 2	32	EVIDENCE	BO1	LOOM	BO1	THE 11TH HOUR	BO1
AZTEC	32	F1 GRAND PRIX 2	BO2	LOST EDEN	BO1, BO2	THE 7TH GUEST	4
BALDUR'S GATE (1[ERE] PARTIE)	23	F1 RACING SIMULATION	15, BO3	LOST IN TIME 1	BO1	THE CURSE OF MONKEY ISLAND	14, BO2
BALDUR'S GATE (2ÈME PARTIE ET FIN)	24	FABLE	10	LOST IN TIME 2	BO1	THE CURSE OF THE MONKEY	BO3
BALDUR'S GATE : LA LEGENDE DE L'ÎLE PERDUE	30	FADE TO BLACK	BO1	MAGIC THE GATHERING	10	THE DIG	BO1
BAD MOJO	4	FALLOUT	16, BO3	MDK	11	THE LAST EXPRESS	11
BATTLEZONE	17	FALLOUT 2	146	MIGHT AND MAGIC 6 (1[ERE] PARTIE)	18	THE LAST RESORT	10
BLACK DAHLIA	17	FAUST	32	MIGHT AND MAGIC 6 (2[E] PARTIE)	19	THE NEED FOR SPEED 2	11
BLADE RUNNER (1[ERE] PARTIE)	14	FEEBLES FIBLES	17	MIGHT & MAGIC 6	BO3	THE PANDORA DIRECTIVE	12,BO2
BLADE RUNNER (2[E] PARTIE)	15	FIFA EN ROUTE POUR LA COUPE DU M. 98	15	MONKEY ISLAND	BO3	THE SECRET OF MONKEY ISLAND	2,BO1
BLADE RUNNER (3[E] PARTIE)	16	FINAL FANTASY VII (1[ERE] PARTIE)	19	MONKEY ISLAND 2	BO3	THE SETTLERS 2	7
BLADE RUNNER	BO3	FINAL FANTASY VII (2[E] PARTIE)	20	MOTO RACER	15	THE SETTLERS III (GUIDE)	23
BRAINDEAD 13	BO1	FINAL FANTASY 7	BO3	MYST	BO1	THEME HOSPITAL	11
BUD TUCKER IN DOUBLE TROUBLE	16	FLIGHT UNLIMITED	16	NEED FOR SPEED 3	20, BO4	TIME WARRIORS	11
CAESAR II	21, BO1	FRANKENSTEIN	BO1	NORMALITY	5	TITANIC	12, BO4
CAESAR III	BO4	FULL THROTTLE	5, BO2	OUTLAWS	11	TOMB RAIDER NIVEAUX VERS. LONGUE	16
CARMAGEDDON	12, BO3	GABRIEL KNIGHT2	BO1	PHANTASMAGORIA	BO1	TOMB RAIDER	BO2
CARMAGEDDON 2 (1ÈRE PARTIE)	23	GOBLIINS 2	BO1	PHANTASMAGORIA 2	BO3	TOMB RAIDER II	14, BO2
CARMAGEDDON 2 (2ÈME PARTIE ET FIN)	24	GOBLIINS 3	BO1	POD	10	TOMB RAIDER III (1[E] PARTIE)	21
CHINE	20, BO4	GOLDEN GATE KILLER	BO1	POLICE QUEST SWAT	7	TOMB RAIDER III (2[E] PARTIE ET FIN)	22
CIVILIZATION 2	5	GRIM FANDANGO	21, BO4	POPULOUS III (1[ERE] PARTIE)	21	TOMB RAIDER III (NIVEAU SECRET & ASTUCES)	23
COMANCHE 3	12	HALF LIFE	22, BO4	POPULOUS III (2[E] PARTIE ET FIN)	22	TOMB RAIDER III	BO4
COMMANDOS (1[ERE] PARTIE)	17	HALF LIFE /WORLDCRAFT (1[E] PART.)	24	QUAKE	7	TOMB RAIDER III (VERSION LONGUE)	29
COMMANDOS (2[E] PARTIE)	18	HALF LIFE /WORLDCRAFT (2[E] PART. / FIN)	25	QUAKE 2	15	TOTAL ANNIHILATION (2[E] PARTIE)	14
COMMANDOS	BO3	HARVESTER	BO1	RAINBOW 6	25	TOTAL ANNIHILATION KINGDOMS	31
COMMANDOS - LE SENS DU DEVOIR	27	HEART OF DARKNESS	18, BO3	RAMA	BO4	UNDER A KILLING MOON	5, BO2
COMMAND & CONQ. : OPÉ. SURVIE	4	HERETIC II	24	RAYMAN (2[E] PARTIE)	4	UNREAL (GUIDE)	17
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (1ÈRE PARTIE)	30	HEROES OF MIGHT & M. II	12, BO2	RED BARON 2	16	UNREAL (1ÈRE PARTIE)	18
C &C SOLEIL DE TIBERIUM (FIN)	31	HEROES OF MIGHT & M. III	28	REDLINE RACER	17	UNREAL (2[E] PARTIE ET FIN)	19
CONGO	4, BO1	HEXEN 2	19	REDNECK RAMPAGE	11	UNREAL	BO3
CONSTRUCTOR	15	HOMEWORLD	32	RESIDENT EVIL 2	29	URBAN ASSAULT	19
COUPE DU MONDE 98	18, BO3	INDIANA JONES & THE FATE OF A.	BO1	RESIDENT EVIL 2 (1[E] PARTIE)	28	VERSAILLES	BO2
CRÉATURES	BO1	INTERSTATE 76	12	REQUIEM	28	VIRTUA FIGHTER	7
CRÉATURES II	21, BO4	ISHAR 3	BO1	RING : L'ANNEAU DES NIBELUNGEN	21, BO4	WARWIND	BO1
CROISADES	16	JEDI KNIGHT : DARK FORCES 2	15, BO4	RIVAL REALMS	25	WING COMMANDER IV	BO2
CRUSADER : NO REM. (1ÈRE PARTIE)	4	JOURNEYMAN PROJECT 3	16	RIVEN	BO2	WING COMMANDER PROPHECY	15, BO3
CRUSADER : NO REM. (2[E] PARTIE)	5	KING'S QUEST	5	ROBINSON'S REQUIEM	16	WORMS	4
CURSE OF ENCHANTIA	5	KING'S QUEST VII	BO1	SANITARIUM	23	X-COM APOCALYPSE	12
CYBERIA 2	7	KING'S QUEST VIII	28	SAM & MAX	BO1	X-FILES THE GAME	20, BO3
CYCLONE	12	KINGPIN	31	SECRET MISSION	5	X-WING ALLIANCE (1[E] PARTIE)	26
D	4, BO1	LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS	10	SECRET OF MONKEY ISLAND 2	4	X-WING ALLIANCE (2[E] PARTIE ET FIN)	27
DAGGERFALL	10	L'AMERZONE	26	SHADOW MAN (SOLUCE) (1[E] PARTIE)	30	X-WING VS TIE FIGHTER	11
DARK EYE	BO2	LANDS OF LORE	BO4	SHADOW MAN (SOLUCE) (FIN)	31	Z	7
DARKSTONE	31	LANDS OF LORE 2 (2[E] PARTIE)	14	3OSHERLOCK HOLMES	10	ZORK GRAND INQUISITOR	15, BO3
DEUS	16	LANDS OF LORE 3	28	SHIVERS	BO1	ZORK NEMESIS	7, BO2
DIABLO	10	LEGEND OF KYRANDIA 2	4	SILVER	26	ZORK GRAND INQUISITOR	20
DISCWORLD	5	LEGEND OF KYRANDIA 3	4	SIM CITY 2000	BO4		
DISCWORLD NOIR (SOLUCE)	30	LEISURE SUIT LARRY 1	5	SIM CITY 3000	25		

(*) BO = BEST OF PC SOLUCES

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.

Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PC SOLUCES* *3615 et 3668 : 2,23 F/min

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

ABONNEMENT PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 6, bd du Général Leclerc, 92115 CLICHY Cedex

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 1 AN (11 NUMÉROS), **AU PRIX DE 299 F** (*), PORT INCLUS.

JE RECEVRAI EN CADEAU **CONQUEST EARTH, BIG RED RACING** ET JE CHOISIS :

❑UNDER A KILLING MOON ❑BLOOD VERSION ORIGINALE ❑SHADOW WARRIOR DÉCONSEILLÉ AU MOINS DE 16 ANS

* Offre valable jusqu'au 31/01/2000 dans la limite des stocks disponibles.

❑ OUI, JE M'ABONNE À PC SOLUCES POUR 3 MOIS (3 NUMÉROS), **AU PRIX DE 99 F** (*), PORT INCLUS.

JE RECEVRAI EN CADEAU **UN JEU** :

❑BLOOD ❑BIG RED RACING ❑CONQUEST EARTH ❑SHADOW WARRIOR ❑UNDER A KILLING MOON

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE N°❑4 ❑5 ❑7 ❑10 ❑11 ❑12 ❑14 ❑15 ❑16 ❑17 ❑18 ❑19 ❑20 ❑21 ❑22 ❑23 ❑24 ❑25 ❑26 ❑27 ❑28 ❑29 ❑30 ❑31 DE PC SOLUCES, **AU PRIX DE 49 F**(*) LE N°, PORT INCLUS.

OUI, JE VEUX RECEVOIR LE HORS-SÉRIE : ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 1**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 3**» - ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 4**» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 5**» **AU PRIX DE 49 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS ❑ «**BEST OF PC SOLUCES N° 2**» AVEC SON JEU COMPLET BUD TUCKER POUR PC CD-ROM **AU PRIX DE 59 FF**(*) LE NUMÉRO, PORT INCLUS.

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

ADRESSE E.MAIL :

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

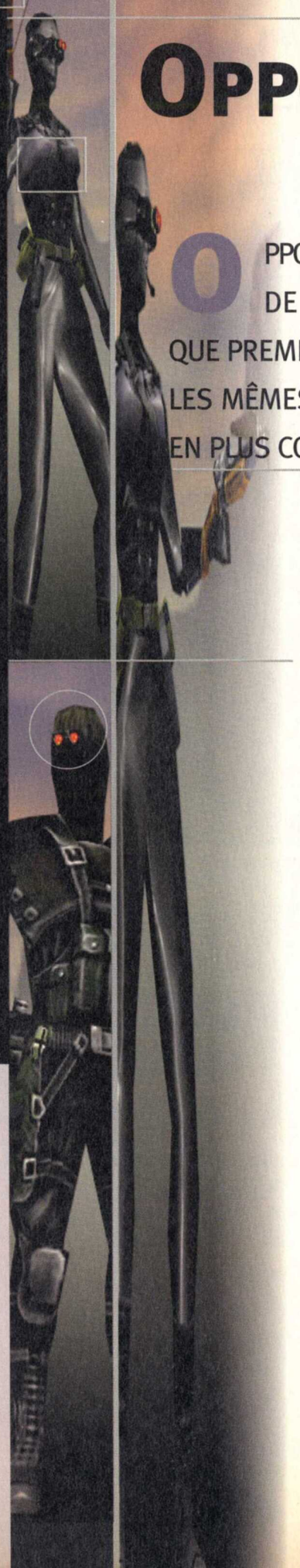
SIGNATURE OBLIGATOIRE

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour les pays de la CEE uniquement : anciens numéros, 10 F supplémentaires (59 F) ; abonnement trois mois, 30 F supplémentaires (129 F), abonnement 1 an, 100 F supplémentaires (399 F) par chèque ou mandat international uniquement. Pour la Belgique, contacter : Tondeur S.A., 02 345 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

ACTION/DOOM-LIKE

OPPOSING FORCE

OPPOSING FORCE EST À LA HAUTEUR DE SES PRÉTENTIONS. EN TANT QUE PREMIER ADD-ON OFFICIEL, IL OFFRE LES MÊMES PRESTATIONS QU'HALF-LIFE EN PLUS COURT. C'EST TRÈS PRO. **Luis**



On est forcément moins surpris par Opposing Force ; forcément dans le sens où c'est la suite d'Half-Life (certains endroits de la base sont d'ailleurs communs aux deux titres). Malgré tout, on fait les mêmes bonds de cinq mètres sous le coup d'événements aussi bien ficelés que dans l'original. N'empêche, n'empêche, je suis chafouin, j'ai rarement annoncé autant de trucs dans une preview, qui ne sont pas concrétisés au final ; je passe pour un gros menteur et j'aime pas ça. Je vous ai dit que l'on pourrait diriger une équipe de sept personnes maximum mais je n'ai rencontré que des groupes de trois coéquipiers et l'intelligence artificielle est digne de celle des Barneys ou des scientifiques, c'est-à-dire très limitée (voir encadré). Je revois le passage de l'interview de l'un des responsables de Gearbox qui affirmait que cette fois les PNJ (personnages non joueurs) qui vous aideraient seraient au moins aussi forts que de vrais joueurs... mon cul. Vous me direz qu'ils ont peut-être voulu être réalistes et sous-entendre que les vrais militaires sont très cons...

Leur stupidité se manifeste dans d'autres situations. Je les ai vus se faire péter la gueule tout seuls à coups de grenades et il ne faut pas les blesser par accident. Je me rappelle de la première mine à télécommande que j'ai utilisée, je voulais en placer deux dans une salle, manque de bol, ce n'est plus possible, on ne place qu'une seule mine à la fois. J'appuie par réflexe et je me fais sauter la tronche. Il me reste 20 points de vie et, sans avoir le temps de me retourner, je me fais descendre par mes bidasses qui ont conclu leur geste d'un jovial "area cleared sir !". Ah ouais ? Tu m'étonnes que c'est clear, c'est clair. Allez, je termine avec les méchancetés, chez Gearbox on disait aussi qu'il y aurait une corde avec un grappin dans le jeu. Pour avoir vu Yann et Michel se servir d'un grappin dans un Mod (le grappin existe aussi dans Cold Ice) j'ai trouvé l'idée sensas, ben eux, apparemment, non. Il n'y en a pas au final. On

Vidéo sur le CD

GENRE
Half-Life
ÉDITEUR
Sierra
(www.sierra.fr)
CONFIG. MINI.
Pentium II 233
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 350
OPTIMISATION
Open GL/Direct 3D
MULTIJOUEUR
Oui
RÉSEAU
32 joueurs
INTERNET
32 joueurs
CLASSIFICATION :
Déconseillé - 16 ans
COMMENTAIRE :
Si vous débutez avec Opposing Force, vous trouverez une aide de jeu à la fin du test avec tous les cheat codes.

Top Rédaction

ACTION/DOOM-LIKE

HALF-LIFE
sortie : Décembre 98 • Note : 95 %

UNREAL TOURNAMENT
Sortie : Septembre 99 • Note : 93 %

SHADOWMAN
Sortie : Septembre 99 • Note : 93 %

EXPENDABLE
Sortie : Juin 99 • Note : 85 %

HERETIC
Sortie : Février 99 • Note : 86 %

a bien des cordes, des câbles et des lianes à grimper à certains endroits et le Barnacle qui peut s'accrocher sur des éléments organiques aux parois, mais les occasions de le faire sont rares.

Va falloir faire la coupe réglementaire

L'aventure démarre soit dans Boot Camp, le camp d'entraînement du premier épisode mais en beaucoup mieux avec des sergents instructeurs qui vous gueulent dessus, soit direct vous débarquez en hélico avec toute une équipe et l'engin se fait descendre. Vous sortez du coma peu de temps après et vous n'avez pas d'arme comme dans Half-Life. Vous trouvez une clef à molette qui remplace honorablement le pied de biche en tant qu'arme de base. Ensuite, côté armement, c'est un festival. Entre les armes qui existaient déjà et les nouvelles, on ne sait plus laquelle choisir ; du coup, j'ai eu l'idée d'un nouveau jeu, la molette russe.

! Infos

Gearbox va diffuser régulièrement sur le Net des niveaux Multijoueur supplémentaires pour Opposing Force.

Je fais rouler la molette de ma souris et je me débrouille pour tuer ce qu'il y a en face avec l'arme sélectionnée au hasard. Oui, c'est très con comme jeu et ça ne fait rire que moi mais bon, envoyez-moi vos impressions.

Les Barneys sont vos amis

Vous êtes là pour nettoyer la base, mais vous rencontrerez des gardes, les Barneys, et des scientifiques qui comme dans H-L vous donneront un coup de main. Toutes les autres formes de vie vous seront hostiles et côté extraterrestres, vous allez en avoir pour votre fric. Du côté des humains, vous aurez certains passages très coton avec les assassins, surtout les femmes. Nombre des nouvelles bestioles sont forcément désagréables à rencontrer, mais certaines le sont encore plus que d'autres. Les plus petites, les pitdrones, vous balancent des pieux très chiants à éviter et vous découpent très, très vite

Le fusil sniper est génial, ici, aucun des assassins n'a eu le temps de réagir, c'est l'arme (et l'attitude préférée) de Julien.

Ça c'est le premier Boss, devinez son point faible. Vous ne voyez pas ? Il faut vraiment que vous alliez chez l'ophtalmo.

Non, je ne vous montrerai pas le Boss de fin, mais il occupait toute cette pièce.

en lamelles au corps à corps. Les shocktroopers sont stupides mais en terrain découvert, ils sont vraiment galère. Les deux boss sont relativement déçevants, l'un parce qu'on doit le tuer d'une manière quasi identique à son pendant (les tentacules) dans H-L, et le boss de fin, parce qu'il est assez facile à éliminer ; par contre visuellement il en jette vraiment. Personnellement, je trouve que les boss sont des ennemis conventionnels qui n'apportent pas grand-chose de plus aux jeux eux-mêmes, alors je m'en fous mais vous êtes prévenu, ne vous attendez pas à des étincelles avec eux.

! Infos

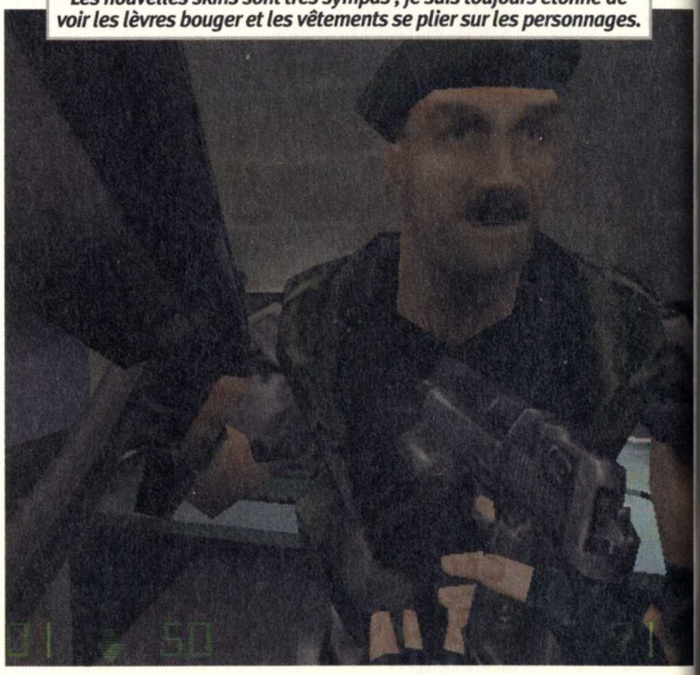
Team Fortress 2 "Brotherhoods of Arms" sortira probablement fin 2000 et ce sera sûrement un stand alone, yep !

Un vrai jeu de plates-formes

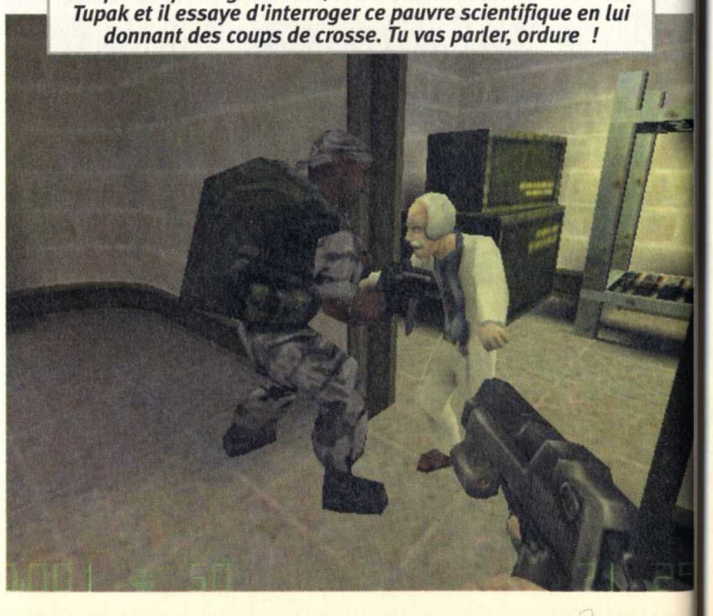
La progression dans les niveaux fait beaucoup appel à la dextérité. La difficulté générale est proche de celle d'Half-Life, mais si sauter de caisse en caisse ou par-dessus des mares d'acide n'est pas votre trip, vous allez souffrir. On avance relativement vite, et je trouve qu'on est moins perdu que dans

On commence humble à l'entraînement mais rassurez-vous, vous ne serez pas obligé de faire des pompes.

Les nouvelles skins sont très sympas ; je suis toujours étonné de voir les lèvres bouger et les vêtements se plier sur les personnages.



Séquence passage à tabac, ce marine a la tête du chanteur Tupak et il essaye d'interroger ce pauvre scientifique en lui donnant des coups de crosse. Tu vas parler, ordure !



intelligence indigente

Parmi les nouveautés proposées par Opposing Force, vous pouvez donner des ordres à des militaires. C'est un véritable calvaire : ils vous suivent bien, sur cet aspect il y a du mieux, mais ils sont arrêtés par certains seuils de porte et je ne vous raconte pas le tour de force pour réussir à les réunir dans un ascenseur. De plus, je me suis donné beaucoup de mal pour rien pendant le début du jeu. Je croyais qu'il fallait à tout prix garder les types vivants le plus longtemps possible au cas où j'en aurais absolument besoin (surtout de l'ingénieur, qui peut ouvrir certaines portes), alors qu'ils sont facultatifs. Par contre, ils visent bien, ils tirent avec beaucoup de précision et quitte à les sacrifier, leur puissance de feu est quand même utile dans le jeu.

Le petit truc au centre de la photo c'est Gordon Freeman, j'ai bien essayé de le buter, mais c'est trop serré en timing.

Les bestioles de Xen ont trouvé une nouvelle arme : le scientifique qu'on jette sur l'adversaire, c'est troublant mais ça ne fait pas mal.

Half-Life, a success story

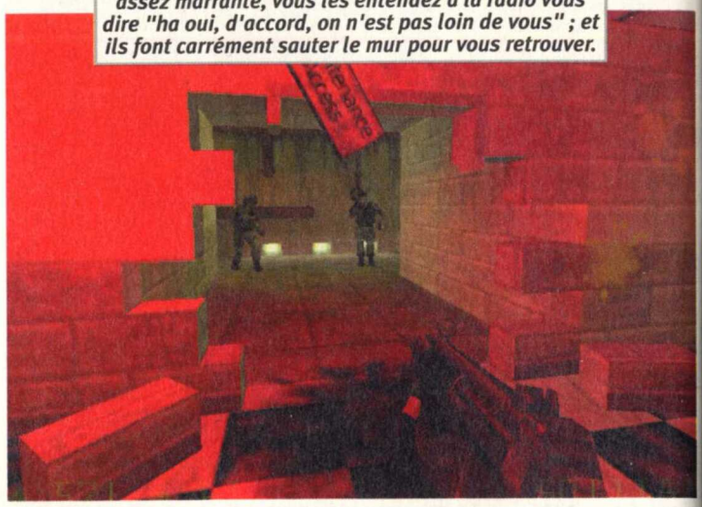
Half-Life, c'est pour beaucoup le jeu de l'année, il continue de se vendre encore et a déjà franchi le cap des deux millions d'exemplaires (70 000 rien qu'en France, respect vu qu'un jeu qui se vend à 15-20 000 unités ici c'est déjà un succès). Pour nous, Half-Life a été une claque. En ce qui concerne la rédac, il n'y avait rien d'étonnant à ce que ça nous plaise et qu'on y joue en réseau mais ce jeu a contaminé tout le monde ici en quelques semaines : des maquettistes, tout le département Multimédia, l'administration réseau, les hot-lineurs... Il n'y a que la femme de ménage qui n'a pas pu s'adonner aux joies d'Half-Life pour la bonne et simple raison que très rapidement il n'y eut plus aucun poste de libre après les heures de travail. Ce qui est hallucinant, c'est qu'on s'est aperçu qu'un an après sa sortie, huit fanatiques sur dix n'avaient jamais joué à l'histoire en solo, qui est quand même béton. À notre échelle, aucun jeu n'a eu un impact aussi fort et aussi durable.

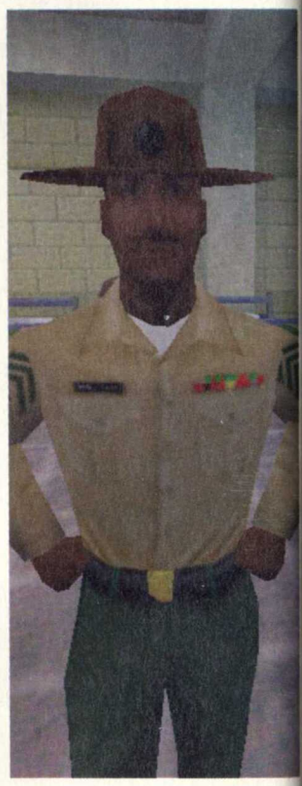
Half-Life mais ça se transforme parfois en véritable jeu de plates-formes. Il y a un passage sur Xen (la partie mal aimée d'H-L que j'ai, moi, bien aimée pour l'esthétique étonnante de l'environnement) qui est court mais bien mortel : on doit sauter sur des tout pitis pitis astéroïdes, c'est pas piqué des hannetons. À mon avis, en réseau, certaines maps vont être des morceaux d'anthologie.

Peu d'endroits sont communs avec Half-Life mais quand c'est le cas, ils sont sympas à retrouver, notamment lorsqu'on tombe sur la salle d'expérimentation : on voit Free-man courir puis sauter dans le

téléporteur. D'ailleurs c'est marrant, on suit Gordon et on retrouve son corps inanimé ou mort, sur Xen. Le fil rouge, c'est encore et toujours le directeur de la base, l'homme à la mallette que vous verrez jusqu'à la fin du jeu. Je ne vous raconte pas la fin mais elle est glauque et c'est une fin ouverte ; un autre add-on en perspective ? La durée de vie d'Opposing Force est d'un peu plus d'un tiers de celle d'Half-Life. Je me suis franchement bien amusé et bien énervé (dans ce genre de jeu s'énerver est plutôt bon signe). Même si Opposing Force est bien moins long que le premier volet, qualitativement il est bien et bien balancé. Le rythme alterne des séquences d'action frénétique, de l'adres-se, un poil de réflexion et un peu de stratégie. On souffle un peu, on flippe, on bloque un peu. C'est fait de telle manière qu'on se retrouve à finir le jeu au lieu de le tester comme les autres, en une ou deux heures, non je déconne... Tout semble nouveau et familier à la fois, si vous avez joué à Half-Life, ne boudez pas votre plaisir, vous allez aimer Opposing Force. On vous en dira plus le mois prochain, dans la rubrique "Multi-player", sur ce que ça donne en réseau.

La première rencontre avec vos coéquipiers est assez marrante, vous les entendez à la radio vous dire "ha oui, d'accord, on n'est pas loin de vous" ; et ils font carrément sauter le mur pour vous retrouver.





Les Avis

LUIS :
C'est un vrai bonheur de se replonger dans l'ambiance d'Hal-Life, j'attends avec impatience de voir ce que donnent en réseau les nouvelles armes.

FRANÇOIS :
L'aventure est un peu courte mais de qualité. Ne lancez pas le jeu en Easy si vous êtes une brute.

Les + −

+
- Toujours aussi fun après un an.
- Une flopée de nouvelles armes.
- Il sera vendu environ 250 balles.

−
- Les Boss manquent d'originalité.
- Les équipiers sont parfois stupides.
- Pas de musique.

Les Notes

Intérêt	8/10
Graphisme	8/10
Sons	7/10

Note 90%

Half-Life : Opposing Force

Les bons réflexes

Vous avez sûrement joué à Half-Life, on ne va pas vous faire l'affront de tout vous expliquer mais vous trouverez ici un petit briefing sur les nouvelles armes et les nouvelles bestioles ainsi qu'une deuxième partie consacrée aux codes mitonnée par Arioch himself.

Luis & Arioch

Il se peut quand même que vous ayez piqué le jeu à votre grand frère sans avoir joué à Half-Life ou que vous ayez décidé tardivement d'y jouer, vous savez comme lorsqu'on ne va pas voir un film au cinéma par esprit de contradiction parce que tout le monde l'a plébiscité et qu'on finit par le louer en vidéo et par se dire que c'était vachement bien. Aussi n'oubliez pas quelques règles absolues :

- **Sauvegardez !** Les touches F6 et F7 sont vos meilleures alliées, on fait un quicksave ou un quickload avec.

- **Rechargez vos armes.** Il n'y a rien de plus lourd que de changer d'arme rapidement et de se retrouver à mettre un nouveau chargeur. Après chaque salve, même brève, ayez le réflexe de reloader.

- **Certains passages difficiles** dans le jeu impliquent que vous perdiez de la vie impérativement, il faut donc veiller à éviter de descendre en dessous de 50. Le premier cas où le problème se pose vous oblige à avoir au moins 65 points de vie, la salle explose et vous devez grimper à une échelle en passant au travers d'un arc électrique et ça va vous faire très très mal.

- **Dans les nouveautés**, les cordes auxquelles on doit grimper vous permettent également de vous balancer, si si. Il vaut mieux descendre au bout de la corde si l'on veut lui faire prendre beaucoup d'amplitude (en jouant sur les touches qui vous servent à avancer et à reculer). Il est ainsi possible de traverser certains endroits avec une seule corde au lieu de prendre le risque de sauter sur plusieurs d'entre elles.

Le nouvel arsenal d'Opposing Force

Les armes supplémentaires données par Opposing Force sont très nombreuses, rapidement vous ne saurez plus quoi utiliser. Mais comme les munitions sont chiches, on ne peut pas s'amuser à traverser le jeu en utilisant uniquement un flingue (comme a essayé de le faire François avec le Desert Eagle...). Certaines ne sont plus là comme le disrupteur, le Colt, le "lance-mouches" et le pied-de-biche, mais elles sont remplacées par des trucs assez puissants.

Clef à molette

Étonnante à l'usage, cette arme de base est lente mais très efficace surtout avec les petits morbacs qu'on rencontre partout. Du bouton droit au corps à corps, elle éclate purement et simplement un monstre de base ou un humain.

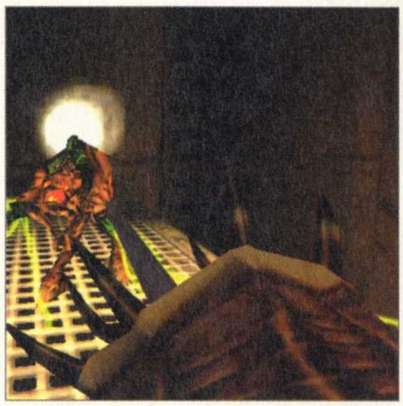
Couteau

Déjà vu dans Counter Strike, le couteau rend bien des services, notamment sous l'eau, mais n'espérez pas vous en sortir avec ça, à moins d'être un dieu ou une déesse du corps à corps.

Desert Eagle

Superbe flingue à visée laser, il est d'une efficacité et d'une précision redoutables. Cliquez du bouton droit de la souris pour activer la visée laser. Un tir dans l'œil ou dans la tête suffit en général, mais ne loupez pas votre coup. Il a en plus un débit assez lent.

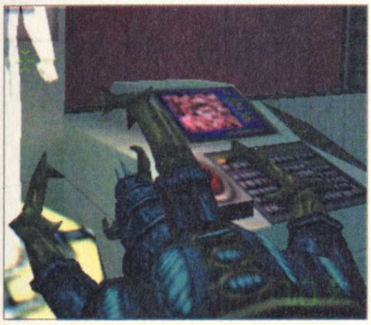
Le Barnacle



Il s'agit d'une des créatures qui squattent les plafonds de l'univers d'Half-Life, leur langue déroulée, prête à hisser le joueur imprudent. Elle fonctionne de la manière suivante. Visez un streum, un humain ou une plaque de matière organique (elles sont verdâtres), gardez le bouton de votre souris appuyé et elle lance alors sa langue, une fois au contact de la cible, elle l'amène à elle si elle est plus légère que vous (ce qui n'est pas souvent le cas, il n'y a pas beaucoup de streums qui sont plus légers que vous) et elle vous tire jusqu'à elle si la victime est du même poids ou plus lourde que vous. Elle mâche ou sectionne purement et simplement l'objectif une fois arrivée dessus. Trois problèmes se posent à l'usage. Pendant le trajet, vous vous faites canarder tranquillement ; deuxièmement, si la cible est plus grosse que vous, c'est le prédateur qui devient la proie, vous risquez de vous faire bouffer. Le troisième problème, c'est qu'il faut impérativement veiller à ne pas avoir d'obstacles qui pourraient gêner vos pieds ou votre corps lorsqu'elle est accrochée. Vous vous retrouvez coincé sur le trajet, encore une fois, vous vous faites tirer dessus pendant ce temps-là. Elle est indispensable en tant que grappin dans certains passages du jeu et je pense qu'elle apportera pas mal de fun en Multijoueur, mais elle est assez dangereuse à utiliser. Une arme qui n'est pas faite pour les eunuques.

Le bras d'un Shocktrooper

Le premier Shocktrooper que vous tuerez vous permettra de récupérer son bras. Équivalent du "lance-mouches", il se recharge tout seul en quelques secondes (parfois cruciales) et possède dix tirs en stock. Il permet d'envoyer des décharges d'électricité. Il a un spectre d'action très étroit, donc visez bien, il est dur de tirer et de se déplacer en même temps avec. Le fait que les munitions soient illimitées vous sera d'un grand secours lorsque la bise sera venue. Prenez garde à ne jamais tirer dans l'eau : comme c'est une arme énergétique, vous encaissez d'énormes dommages.

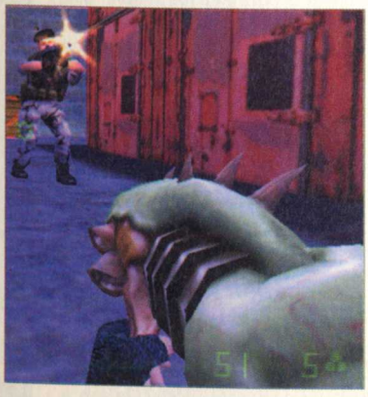


Fusil de sniper

C'est le top, la visée est claire et précise, il recharge relativement vite et, contrairement à l'arbalète qu'il remplace, il n'a pas de recul, ce qui permet de retirer tout de suite si on a loupé sa cible. Il est très utile contre les Shocktroopers, si vous leur tirez dans l'œil (ils n'en ont qu'un), vous éviterez des séquences de corps à corps un peu pénibles.

La tête d'alien

Cette arme est une véritable tête d'alien, vous fourrez votre bras dedans et hop ! elle est exploitable. C'est une excellente arme mais gardez-la pour les moments difficiles étant donné que les munitions qui vont avec sont vraiment rares. Ces munitions se présentent sous la forme de boules vertes que vous trouverez au centre de petites plantes vertes. Le chargement des munitions se fait par la bouche et c'est assez marrant, Sheppard lui tapote le crâne régulièrement et la caresse. Les boules sont des sortes de grenades qui partent à l'horizontale et ne font pas trop de dégâts si vous tirez à côté, mais qui suppriment d'un seul coup à peu près tout ce qu'il y a de vivant dans le jeu.



M-249 S.A.W.

La M-249 Squad Automatic Weapon est dévastatrice, elle n'a pas de grenades en tir secondaire mais elle est précise à longue distance et fait des merveilles contre les armures des assassins. Attention, le chargeur part vite et il vaut mieux changer d'arme lorsqu'il est vide que de la recharger. Ça prend trop de temps et vous êtes super vulnérable à ce moment-là. Ceci dit, l'animation du bras qui place un nouveau chargeur est sympa mais admirez-la de préférence à couvert.

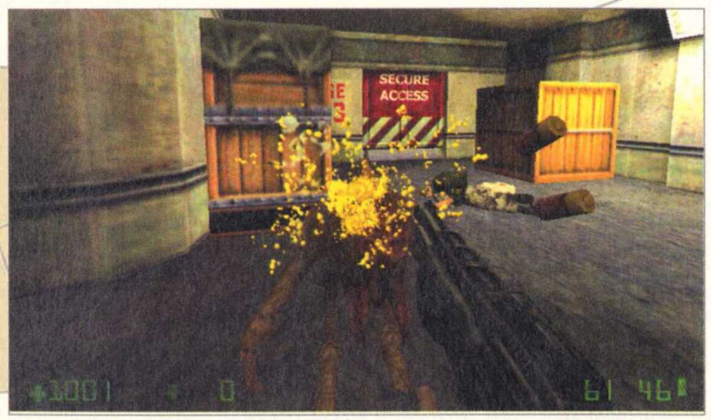
Le displacer

Cette arme expérimentale envoie des boules de téléportation qui agissent sur un rayon assez large. Les boules sont entourées d'éclairs qui vous donnent la dimension de leur rayon d'action. Elle est surpuissante mais demande quelques secondes pour envoyer la boule en question, alors, danger. Au corps à corps, n'y songez même pas, elle fera autant de mal à vous qu'à ce que vous visiez. Avec le bouton droit de la souris, elle vous téléporte quelque part sur Xen et, en général, au beau milieu de l'espace qui sépare les astéroïdes, émotions garanties avec des gamelles de six mille mètres assurées. Toutefois, si vous êtes coincé dans la progression du jeu (lors des deux passages sur Xen justement), c'est elle la solution, je ne vous en dis pas plus mais gardez ça dans un coin de votre mémoire.

Qu'est-ce que je prends pour tuer qui ?

Vous devez adapter votre choix d'armement et de stratégie en fonction du nombre et du type d'ennemis à affronter. Les nouvelles bestioles d'Opposing Force sont pour la plupart assez stupides mais elle vont vous compliquer la vie, c'est sûr. Leur vitesse de déplacement et leur cadence de tir sont les principaux facteurs à observer. N'oubliez pas que le jeu gère les dégâts en fonction des parties du corps touchées, la tête est le point le plus vulnérable et les humains portent presque tous des gilets pare-balles. La règle d'or est donc : visez la tête ou les yeux, s'ils en ont...

Le Pit Drone



De petite taille, cette saloperie se balade généralement en troupeau d'une demi-douzaine d'individus. Elle possède deux types d'attaque, des pieux pointus qu'elle vous envoie à distance, et deux bras terminés par des faux redoutables. Au corps à corps vous allez pleurer, en deux ou trois coups elle vous allonge. Les pieux se régénèrent au bout d'un moment, ils ne produisent pas beaucoup de dégâts mais, vu que les Pits se baladent en bande, la première vague peut faire très mal.

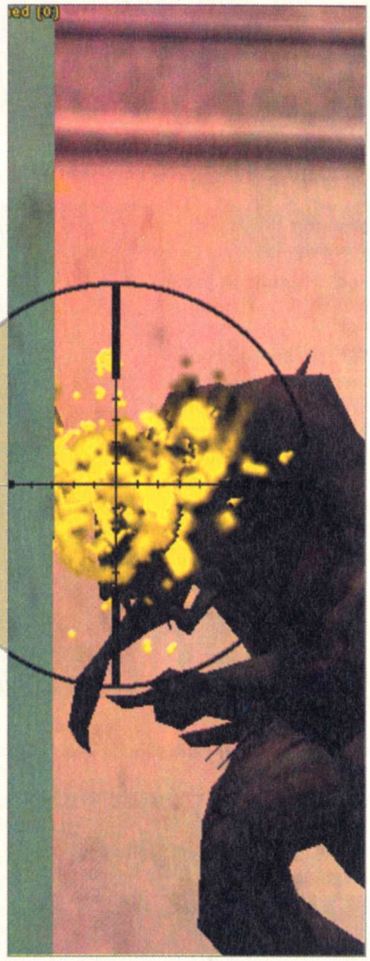
Ces êtres courent relativement vite, vous enfuir n'est donc pas la technique idéale. Straffez avec une grande amplitude et concentrez-vous sur un seul d'entre eux à la fois, sinon le coup de "je rentre, je me fais repérer, je pose une grenade et je me tire" donne d'assez bons résultats. Mais vous pouvez aussi vous la jouer épique et y aller au fusil à pompe, c'est classe et ça marche pas mal. Une des salles d'Opposing contient deux générateurs de Pits Drone, c'est galère. Plus vous en tuez et plus il en arrive, mais il vous suffit d'aller actionner deux fois l'interrupteur qui se trouve à proximité des issues par où ils arrivent pour fermer des portes et avoir la paix. C'est assez coton quand même. Les développeurs se sont visiblement inspirés de certaines variétés de mygales pour créer cette créature. Elle envoie des poils urticants longs et durs pour se défendre et ces poils repoussent ensuite laissant leur abdomen à nu, rose et crevassé comme un cul de babouin, pendant des mois.

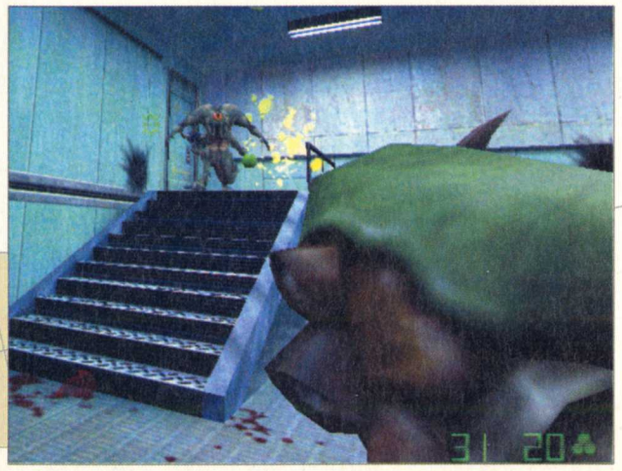
Le Voltigore

Ça alors, ça ! Yaaaarglll ! comme dirait Édika. Le premier que j'ai rencontré dans un lieu spacieux m'a carrément déçu. J'ai tourné autour, ce quadrupède est plutôt lent et il envoie une salve d'électricité à une cadence très faible. Un jeu d'enfant. C'est ce qu'ont dû se dire les développeurs parce qu'ensuite, dans le jeu, les Voltigores deviennent vite de vrais cauchemars placés dans des tunnels souterrains où ils ont juste la place de passer. Leur nappe électrique tue d'un seul coup, il faut être très attentif à leur rythme pour agir entre deux tirs. Il faut trois grenades à fragmentation pour en venir à bout et, lorsqu'ils meurent, ils explosent en vous causant de gros dégâts si vous êtes à proximité. C'est la plaie. En plus, pas la peine de viser la tête, ils n'en ont pas vraiment et des yeux encore moins. S'ils vous attrapent au corps à corps, vous êtes foutu, leurs grosses mandibules vous déchiquettent en un instant. Le top pour en venir à bout : le lance-grenades de la mitraillette de base mais c'est le genre de munition qui manque toujours dans ces situations, sinon, les explosifs.

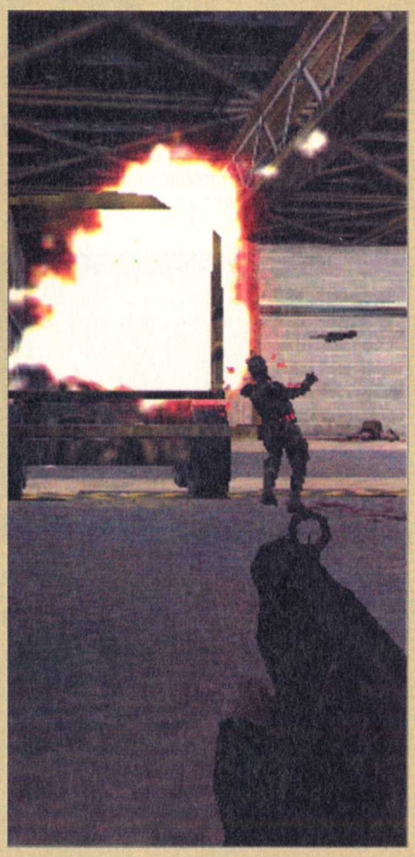
LE SHOCK TROOPER

Seul ou en bande, il vous balourde des éclairs d'énergie avec une grande vitesse et une grande précision. C'est près du cadavre de l'un d'entre eux que vous récupérez un bras qui balance le même type d'éclair. La différence c'est qu'il peut tirer autant de fois d'affilée qu'il le désire et que, vous, vous êtes limité à dix bastos et à devoir attendre que ça se recharge. Les Shock Troopers sont assez intelligents mais, si vous restez hors de leur zone de détection, vous pouvez les avoir à distance comme la plupart des streums d'Opposing. S'ils sont plusieurs, c'est plus difficile, il est probable que, dès que vous en aurez abattu un, les autres se rueront sur vous. Ils sont capables de communiquer entre eux et même de se faire téléporter des renforts. Un passage épique où vous serez assisté par des Grunts vous exposera toute la palette de leur talent. Chaque éclair vous fait perdre entre dix et vingt points de vie en fonction de l'état de votre armure, autant vous dire que pour vivre heureux, restez planqué. Ah, j'oubliais, ils peuvent aussi vous balancer des spores comme ceux de la tête d'alien mais ils s'en servent comme des grenades et pas comme des roquettes. La meilleure arme pour s'en débarrasser : le fusil de sniper, ils n'ont qu'un œil, tirez dedans et ils s'écroulent. Lorsqu'ils meurent, leur arme biologique, une bestiole appelée Shock Roach, tombe à terre et essaye de vous sauter à la figure tout en vous canardant. Un coup de pistolet suffit à les calmer mais, dans la confusion, on les oublie souvent et après on se demande d'où viennent les tirs. Qui ? Quoi ? D'où ? J'ai tué tout le monde là ? Vous voyez le genre.





Toute la panoplie des autres monstres présents dans Half-Life est également au programme des rencontres mais vous avez déjà eu affaire à eux. Notez qu'il y a des sections truffées d'assassins, hommes d'abord puis mixtes. Ce sont probablement les plus terribles des adversaires dans Opposing Force. Si vous perdez trop de temps avec eux, essayez une méthode un peu "désenchanteresse" qui consiste à sauvegarder puis à foncer en repérant les emplacements où ils se trouvent et mourir bien sûr. Vous recommencez ainsi avec une cartographie assez précise du nombre d'opposants et de l'endroit où ils se trouvent. Faites gaffe, les données changent très vite si vous êtes trop bruyant, allez-y en finesse en entrant dans la salle et finissez en apothéose au flingue ou à la sulfateuse. Les mines à déclenchement par laser sont très utiles dans ce genre de situation surtout que, la plupart du temps, les affrontements contre les assassins ont lieu dans des entrepôts remplis de caisses et de passages étroits.



Les cheat codes

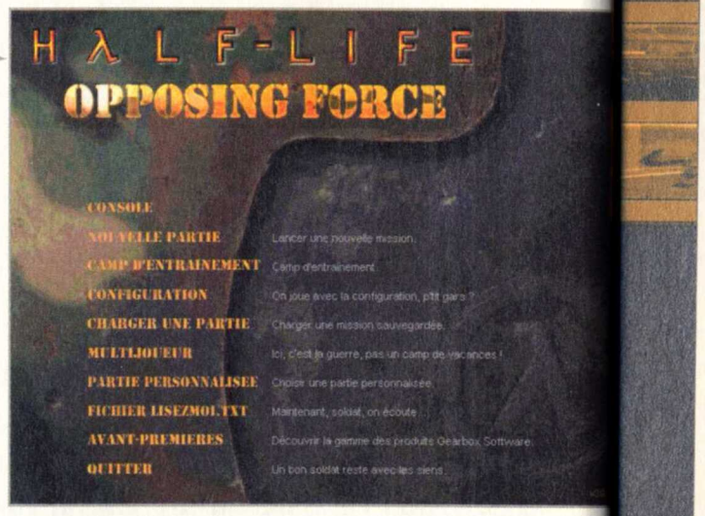
Half-Life : Opposing Force

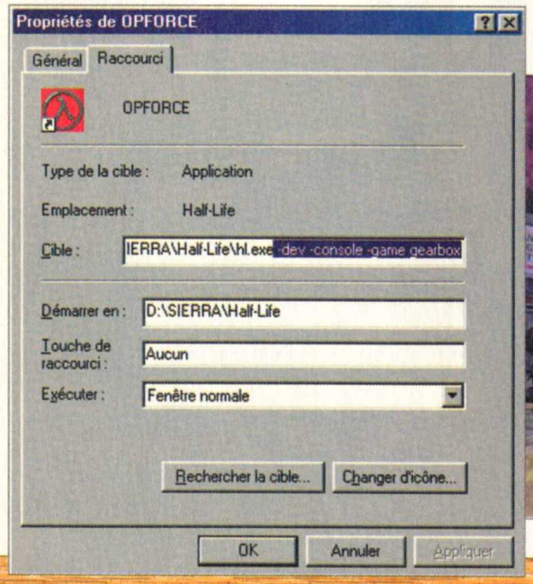
L'extension la plus attendue à ce jour pour un jeu vidéo est enfin disponible. Et cela en valait la peine. Toutefois, étant donné que, une fois **OPPOSING FORCE** installé, le jeu est beaucoup plus dur qu'auparavant, voici un récapitulatif des Cheat Codes les plus importants du jeu. Vous retrouverez la plupart des codes de **HALF-LIFE** puisque ceux-ci fonctionnent sur les deux parties du jeu. Mieux, il est possible d'utiliser des armes nouvelles dans **HALF-LIFE**.

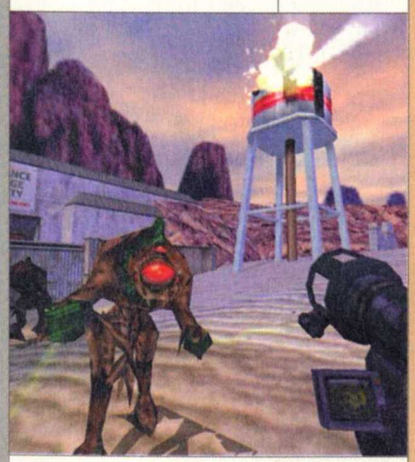
Comment utiliser les Cheat codes ?

Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le fichier **"Hl.exe"**. Sur le menu contextuel qui apparaît, choisissez **"Créer un raccourci"**. Vous verrez alors apparaître un nouveau fichier du nom de **"Raccourci vers Hl.exe"**. Cliquez sur celui-ci avec le bouton droit et choisissez **"Propriétés"**. Sur le nouvel écran, cliquez sur l'onglet **"Raccourci"** pour changer de panneau. À droite de cible, vous pouvez voir le chemin du programme qui sera exécuté lorsque vous double-cliquerez sur le raccourci. Après la ligne **"...\Sierra\Half-Life\Hl.exe"**, ajoutez à la suite **"-dev -console -game gearbox"**. Attention, il faut qu'il y ait un espace entre **"Hl.exe"**, **"-dev"**, **"-console"**, **"-game"** et **"gearbox"** ! Ensuite, au lieu de commencer le jeu normalement, double-cliquez sur **"Raccourci vers Hl.exe"**. Je vous conseille de renommer le fichier de raccourci pour indiquer qu'il lancera OPPOSING FORCE et non pas HALF-LIFE.

En rechargeant le jeu, vous pourrez voir une option **"CONSOLE"** au-dessus de **"NOUVELLE PARTIE"**. Ne vous en occupez pas et commencez à jouer normalement. Ensuite, il faut faire apparaître la console de commandes. Pour cela, appuyez sur la touche qui se trouve à gauche de **"1"** et au-dessus de **"TAB"**. La console fera son apparition.
Une fois que vous êtes sur la console de commandes, il vous est possible de taper les codes en respectant les majuscules et les minuscules. Les codes sont à taper en QWERTY et, pour obtenir le caractère "_", il faudra appuyer sur **"SHIFT"** et **")"** en même temps.

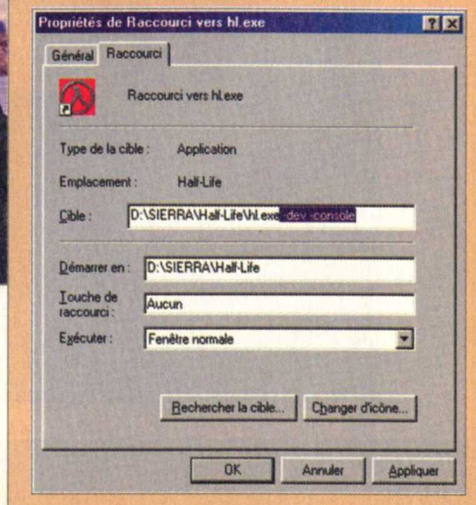






Je n'ai pas Opposing Force !

Au cas où vous n'auriez pas l'extension OPPOSING FORCE, vous pouvez tout de même utiliser un grand nombre de ces codes. Faites la même manipulation avec "Hl.exe" pour créer un raccourci. Toutefois, à la place de **"-dev -console -game gearbox"**, mettez simplement **"-dev -console"**. Bien entendu, vous ne pourrez utiliser que les codes spécifiques à **HALF-LIFE**.



Cheat codes HALF-LIFE

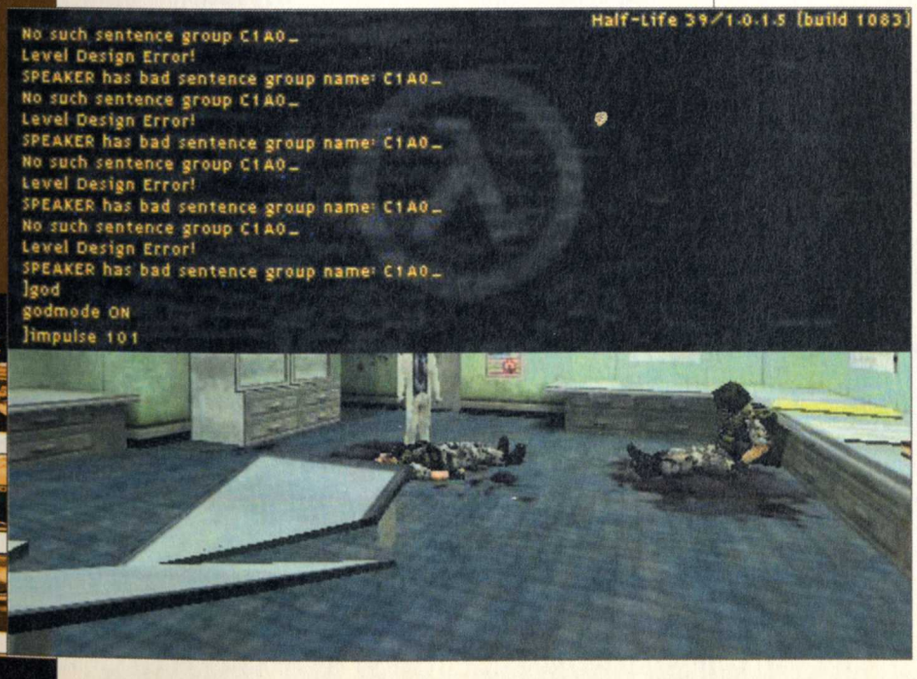
Les codes qui suivent fonctionnent indifféremment sur **HALF-LIFE** et **OPPOSING FORCE**.

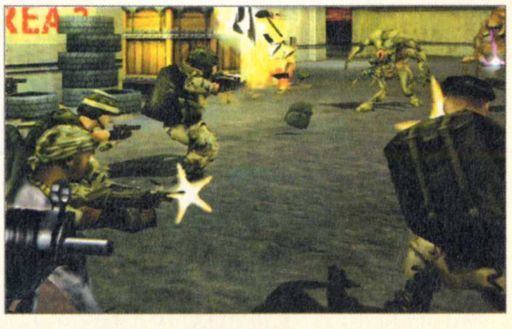
god - Invincibilité.
noclip - Active ou désactive le clipping. Cela permet ainsi de pouvoir traverser les murs.
impulse 101 - Donne toutes les armes et munitions. Mais un bug se produit si vous l'utilisez sans avoir déjà une armure de combat.
fly - Active le mode qui permet de voler.
give weapon_crossbow - Donne l'arbalète.
give weapon_crowbar - Donne le pied-de-biche.
give weapon_egon - Donne le canon à rayon.
give weapon_gauss - Donne le canon laser.
give weapon_glock - Donne le pistolet.
give weapon_handgrenade - Donne une grenade.
give weapon_hornetgun - Donne le canon à frelons.
give weapon_mp5 - Donne le fusil mitrailleur.
give weapon_python - Donne le python 357.
give weapon_357 - Donne le 357 magnum.
give weapon_rpg - Donne le lance-roquettes.
give weapon_satchel - Donne un pain d'explosif.
give weapon_shotgun - Donne le fusil à pompe.
give weapon_snark - Donne les petits aliens.
give weapon_tripmine - Donne une mine antipersonnel.
give ammo_gaussclip - Donne vingt cellules d'énergie pour le laser.
give ammo_glockclip - Donne dix-sept cartouches pour le pistolet.
give ammo_mp5clip - Donne cinquante cartouches pour le fusil mitrailleur.
give ammo_mp5grenades - Donne deux grenades pour le fusil mitrailleur.
give ammo_rpgclip - Donne une roquette.
give ammo_357 - Donne six cartouches pour le 357.
give ammo_9mmclip - Donne dix-sept cartouches.
give ammo_buckshot - Donne douze cartouches pour le fusil à pompe.
give ammo_crossbow - Donne cinq carreaux pour l'arbalète.
give item_suit - Donne la combinaison de combat.
give item_battery - Donne une batterie d'énergie (quinze points pour l'armure).

Codes OPPOSING FORCE

Voici les codes spécifiques de **OPPOSING FORCE**. Toutefois, rien ne vous empêche de les utiliser en jouant à la version normale de **HALF-LIFE** (voir plus loin).

give weapon_9mmar - Donne le MP5.
give weapon_9mmhandgun - Donne le pistolet.
give weapon_displacer - Donne le Displacer.
give weapon_eagle - Donne le Desert Eagle.
give weapon_grapple - Donne le Barnacle.
give weapon_knife - Donne le couteau.
give weapon_m249 - Donne la mitrailleuse lourde.
give weapon_pipewrench - Donne la clef à molette.
give weapon_shockrifle - Donne un bras alien qui tire des boules d'énergie.
give weapon_shockroach - Donne un bras alien qui tire des boules d'énergie.
give weapon_sniperrifle - Donne le fusil à lunette.
give weapon_sporelauncher - Donne le lanceur de spores.
give ammo_556 - Donne cinquante cartouches pour la mitrailleuse.
give ammo_762 - Donne cinq cartouches pour le fusil à lunette.
give ammo_9mmar - Donne cinquante cartouches pour le MP5.
give ammo_ARgrenades - Donne deux grenades pour le MP5.
give ammo_eagleclip - Donne sept cartouches pour le Desert Eagle.
give ammo_spore - Fait apparaître un générateur de spores. Mais, en faisant cela, vous allez vous retrouver coincé. Pour vous décoincer, utilisez la commande "noclip" juste le temps de vous éloigner du générateur.





Les niveaux

Niveaux HALF-LIFE

Chacun des niveaux du jeu est en fait constitué de petits niveaux connectés les uns aux autres. C'est pourquoi, j'ai séparé chacun des codes de niveau du jeu en fonction des parties où ils se déroulent.
Lorsque vous tapez dans la console de commandes un code pour accéder à un niveau, le jeu le charge automatiquement. Mais vous devez savoir que vous arrivez tout nu dans chacun des niveaux. En gros, vous n'avez pas votre armure de combat et aucune arme. D'ailleurs, vous serez totalement dans le noir à l'arrivée de certains niveaux et vous n'aurez pas la possibilité d'utiliser votre lampe ou votre vision de nuit tant que vous n'aurez pas mis une armure de combat (code **"give item_suit"**).

Parcours d'obstacles
- map toao
- map toaoa
- map toaob
- map toaob1
- map toaob2
- map toaoc
- map toaod

Centre de recherche de Black Mesa
- map coao
- map coaoa
- map coaob
- map coaoc
- map coaod
- map coaoe

Matériaux anormaux
- map c1ao
- map c1aoa
- map c1aob
- map c1aoc
- map c1aod
- map c1aoe
- map c1a1
- map c1a1a
- map c1a1b
- map c1a1c
- map c1a1d
- map c1a1f

Complexe administratif
- map c1a2
- map c1a2a
- map c1a2b
- map c1a2c
- map c1a2d

Nous sommes menacés
- map c1a3
- map c1a3a
- map c1a3b
- map c1a3c
- map c1a3d

Chambre de combustion
- map c1a4
- map c1a4b
- map c1a4d
- map c1a4e
- map c1a4f
- map c1a4g
- map c1a4i
- map c1a4j
- map c1a4k

Allumage
- map c2a1
- map c2a1a
- map c2a1b

Sur un rail
- map c2a2
- map c2a2a
- map c2a2b1
- map c2a2b2
- map c2a2c
- map c2a2d
- map c2a2e
- map c2a2f
- map c2a2g
- map c2a2h

Appréhension
- map c2a3
- map c2a3a
- map c2a3b
- map c2a3c
- map c2a3d
- map c2a3e

Traitements des déchets
- map c2a4
- map c2a4a
- map c2a4b
- map c2a4c
- map c2a4d
- map c2a4e
- map c2a4f
- map c2a4g

Tension en surface
- map c2a5
- map c2a5a
- map c2a5b
- map c2a5c
- map c2a5d
- map c2a5e
- map c2a5f
- map c2a5g
- map c2a5w
- map c2a5x

Oubliez Freeman !
- map c3a1
- map c3a1a
- map c3a1b
- map c3a2
- map c3a2a
- map c3a2b
- map c3a2c
- map c3a2d
- map c3a2e
- map c3a2f

Xen
- map c4a1
- map c4a1a
- map c4a1b
- map c4a1c
- map c4a1d
- map c4a1e
- map c4a1f

L'antre du Gornach
- map c4a2
- map c4a2a
- map c4a2b

Nihilanth
- map c4a3

Fin du jeu
- map c5a1

Multijoueur
- map bounce
- map datacore
- map stalkyard
- map subtransit
- map undertow
- map boot_camp
- map lambda_bunker
- map snark_pit
- map frenzy
- map crossfire

NIVEAUX OPPOSING FORCE

Camp d'entraînement
map ofbooto
map ofboot1
map ofboot2
map ofboot3
map ofboot4

Introduction
map ofoao

Bienvenue à Black Mesa
map of1a1
map of1a2
map of1a3
map of1a4
map of1a4a

Évacuation
map of1a5
map of1a5b
map of1a6

Porté disparu
map of2a1
map of2a1b
map of2a2
map of2a3

Feu allié
map of2a4
map of2a5
map of2a6

Nous ne sommes pas seuls
map of3a1
map of3a1b (Mauvaise et vous ramène en arrière dans le jeu)
map of3a2

Réalité parallèle
map of4a1
map of4a2
map of4a3

Trou à rat
map of4a4
map of4a5

Foxtrot Uniform
map of5a1
map of5a2
map of5a3
map of5a4

Le colis
map of6a1
map of6a2
map of6a3
map of6a4

Un monde à part
map of6a4b
map of6a5

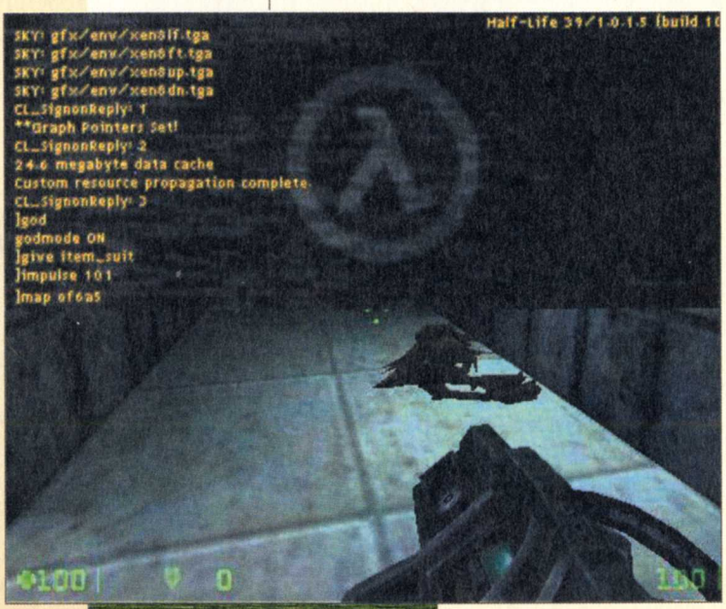
Fin du jeu
map of7ao

Multijoueur
map op4_outpost
map op4_rubble
map op4_disposal
map op4_kndyone
map op4_meanie
map op4_demise
map op4_repent

HALF-LIFE TOUT COURT

Il est possible d'utiliser certaines armes de **OPPOSING FORCE** dans **HALF-LIFE**. Lancez un niveau de **OPPOSING FORCE**. Ensuite, faites apparaître la console et tapez le code d'un niveau de **HALF-LIFE**. Il n'y a plus qu'à vous armer un petit peu (prendre l'armure de combat mais ce sera celle de **OPPOSING FORCE** et quelques armes...).

Faites quand même attention. Il arrive que le jeu se plante parfois. Pas sur le moment, non. Mais, ensuite, il se peut que le jeu ne veuille plus fonctionner en mode **OPPOSING FORCE**. Ce problème n'est pas systématique. Dans le cas où cela vous arriverait, désinstallez correctement **OPPOSING FORCE** et installez-le de nouveau.



EARTH WORM JIM 3D

Jeff

Vidéo sur le CD

GENRE
Arcade
ÉDITEUR
Interplay
www.interplay.com
CONFIG. MINI.
Pentium II 233
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 350
OPTIMISATION
Direct 3D
MULTIJOUEUR
Non
RÉSEAU
Non
INTERNET
Non
CLASSIFICATION :
Tout public

Après s'être pris une vache de trop sur le coin de la figure, Earth Worm Jim (EWJ) se retrouve à l'hôpital, entouré de ses amis les plus chers (dont Elvis). Mais personne ne peut l'aider car il doit mener seul son combat pour retrouver sa santé mentale.

Sur ce scénario d'"Urgences", les larmes en moins, voici un jeu tout à fait désopilant. Il faut dire que c'est la marque de fabrique des EWJ, jeu de plates-formes délirant où tout peut arriver, surtout si c'est invraisemblable et inédit.

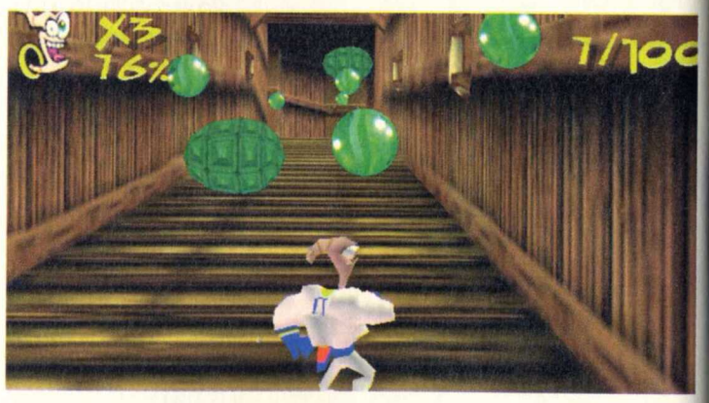
Sur son lit d'hôpital, EWJ doit donc explorer son subconscient pour traquer ses peurs, ses souvenirs et récupérer ses billes (littéralement). Comme à son habitude, EWJ peut sauter, s'accrocher aux parois, faire des roulés-boulés, utiliser sa tête comme un fouet (pratique pour faire courir les hamsters) et il est bien sûr équipé d'armes les plus diverses (dont un pistolet à nains qui fait très mal).

En face de lui, on trouve tous ses anciens ennemis, comme les vaches sacrées, les poulets, les phacochères... Même les boss sont originaux : il faut affronter l'un d'eux en surfant sur un cochon très difficile à manœuvrer.

Mais, bon dieu, pourquoi avoir fait de la 3D si c'est pour gâcher une telle créativité ? Car le système de caméra est tout simplement catastrophique : elles ne sont pas automatiques et il faut tout le temps les diriger en même temps qu'on contrôle Jim. Facile quand on avance tout droit dans un couloir. À la limite de l'impossible quand on saute de caisse en caisse avec des adversaires qui tirent dans tous les sens et qu'il faut placer la caméra dans le sens du déplacement. Et puis l'animation est aussi un peu saccadée : les déplacements de Jim manquent de fluidité, ce qui n'aide pas pour les sauts difficiles.

J'ai cru voir passer une vache sacrée.

Quel est le moyen de propulsion du cochon ?



LES AVIS

JEFF :
Jouer à EWJ 3D, c'est affonter deux types d'adversaires : ceux du jeu et les caméras. On est parfois à la limite de la dépression quand on est mort pour la dixième fois à cause d'une caméra paresseuse et inepte.

SIMON :
Earth Worm Jim ne manque pas d'idées mais la jouabilité est mauvaise à cause des... caméras ! C'est bien, vous avez retenu l'essentiel du test de Jeff.

LES + −

+
- L'humour.
- L'originalité.

−
- Les caméras nullissimes.
- L'animation hachée.

LES NOTES

INTÉRÊT	8/10
GRAPHISME	8/10
SONS	7/10

Note 78%

SUPRÊME SNOWBOARDING

Vidéo sur le CD

GENRE
Sport
ÉDITEUR
Housemarque/ Infogrames
CONFIG. MINI.
Pentium 233
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 233
OPTIMISATION
Direct 3D
MULTIJOUEUR
Oui
RÉSEAU
7
INTERNET
0
CLASSIFICATION :
Tout public
www.supreme-snowboarding.com

INFOGRAMES NOUS LIVRE ICI UN DES RARES TITRES DE SNOW SUR PC, ÇA TOMBE BIEN, C'EST PILE LA SAISON. ON VOUS PROPOSE DE SURFER DANS DIVERS DÉCORS ET À TRAVERS DIFFÉRENTES DISCIPLINES, MAIS TOUJOURS DANS LA PEUF'.

François

La plus grosse qualité de ce jeu est sans doute ses graphismes. Les décors, les persos et même les menus ont été particulièrement soignés. Les effets lumineux sont nombreux et rendent le tout très chaleureux (pour de la neige...). Les différents terrains d'évolution se situent dans la montagne, en forêt ou dans un village, chacun proposant trois niveaux de difficulté. Les différents types de jeu sont classiques mais toujours efficaces : freeride, contre la montre, big air et pipe.

Et la technique ?

Si les graphismes sont très bien faits, on ne peut pas en dire autant du reste... Les persos utilisent un mode de déplacement assez particulier, où seules les jambes bougent. Il faut un peu d'adaptation pour commencer à maîtriser les trajectoires.

Malheureusement, toute collision avec un objet du décor se verra sanctionnée par une chute pas toujours justifiée et souvent chaotique, avec quelques bugs de caméras au passage.

Pour ce qui est des figures, le système est assez simple mais en revanche pas assez précis compte tenu des erreurs de placement des persos...

Au final : un bon jeu, sans plus : avec trop peu de pistes et un léger manque de maniabilité.

Pour les rotations, c'est très simple : des indicateurs sont là pour vous aider.

! Infos
Intel a choisi Supreme Snowboarding pour promouvoir le PIII...

L'amplitude des sauts est parfois impressionnante (sauf dans le pipe...).

Je crois que c'est de la poudreuse... ou un bug ?

Le pipe est mon épreuve favorite, mais ici le manque de rythme se fait cruellement sentir.

LES AVIS

FRANÇOIS :
Un jeu sympa, mais qui pèche par un manque de maniabilité et de durée de vie. Quoi qu'il en soit, je crois que c'est tout de même ce qu'on a de mieux sur PC...

YANN :
Mouais, je reste un peu sur ma faim. Il semble que la console soit encore le meilleur support pour ce genre de jeu. Dommage, car le public est peut-être là !

LES + −

+
- Graphismes, c'est du snow

−
- Maniabilité , durée de vie, collisions

LES NOTES

INTÉRÊT	6/10
GRAPHISME	8/10
SONS	8/10

Note 79%

LA ROUE DU TEMPS

LA ROUE DU TEMPS EST UN DOOM-LIKE ORIGINAL OÙ LA MAGIE ET LES MISSIONS SONT MISES EN AVANT. ET C'EST UNE RÉUSSITE.

Yann

La Roue du Temps est un jeu fondé sur une série de romans américains (inconnus chez nous) signés par Robert Jordan. La légende veut que, dans un temps lointain (le Temps des Légendes !), l'humanité ait libéré avec un peu trop de désinvolture Le Ténébreux dans le monde. Le Ténébreux était un démon bien méchant, qui allait semer mort et désolation sur la Terre. Heureusement, les Sages parvinrent à le renvoyer dans son four et scellèrent ce châtiment magique à l'aide de quatre sceaux. Malheureusement (mais c'est une habitude dans les jeux), des milliers d'années plus tard, quatre forces opposées découvrent ces sceaux et certains bavent devant la puissance du Malin. On incarne ici Elayne, une Amyrlin, magicienne puissante ayant la garde de l'un des sceaux (qu'elle se fait voler au début de la partie, je vous jure, ces magiciennes, on peut rien leur confier).

Vidéo sur le CD

GENRE
Doom-like
ÉDITEUR
GT Interactive
www.gtinteractive.com
CONFIG. MINI.
Pentium II 233
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 300
OPTIMISATION
Direct 3D
MULTIJOUEUR
Oui
RÉSEAU
16 joueur
INTERNET
16 joueur
CLASSIFICATION :
Déconseillé au - 12 ans

Prise en main

Le didacticiel vous apprendra tout ce qu'il faut savoir concernant les déplacements et la magie. On y apprend l'usage des premiers sorts (les Ter'angaels) d'attaque et de défense. On peut ainsi apprendre à piéger sa tour, ce qui se révélera important lors des parties multijoueur. Ce didacticiel est bien fait et permettra aux débutants de comprendre toutes les subtilités de ce jeu.

Il faut en effet savoir que l'interface de la Roue du Temps n'est pas des plus ergonomiques. Comme dans Half-Life, chaque arme (ici des sorts) est classée dans l'une des dix catégories. Le problème, c'est que l'on ne peut choisir, à l'aide de la molette, que les catégories et non les armes. Si on veut changer d'arme, il faut appuyer sur la touche correspondante du clavier, comme à l'époque de Doom ! On croit rêver tant le reste du jeu est un modèle du genre.

Enfin des vraies missions

Chaque niveau vous demande de réussir une mission précise, qui s'inscrit dans un scénario général. Il est à noter que les scènes cinématiques sont souvent très bien animées (bien que la compression parfois excessive gâche quelque peu notre plaisir), et que les voix françaises sont, ô miracle, un exemple du genre. On est donc immédiatement plongé dans l'ambiance de ce jeu, qui nous offre un univers riche et cohérent, chose que l'on n'a plus vue dans un Doom-like depuis (je sais, je radote) Half-Life (n'empêche, c'est le meilleur du monde). Comme dans Heretic ou Quake II, une page vous rappelle les objectifs à atteindre. N'ayez crainte, cependant, ce n'est pas Baldur's Gate ! La plus grande difficulté vient encore une fois des ennemis, rapides, précis et résistants. Je sais, ça fait beaucoup pour un seul monstre, mais comme vous êtes une magicienne (même apprentie ou "AesSedai"), vous aurez à votre disposition pas mal de sorts.

Il est où, le lance-roquettes ?

On trouve en effet énormément d'armes et de bonus, nommés dans le jeu Ter'angreal, des artefacts donnant des pouvoirs spécifiques au joueur. En fait, ils fonctionnent comme les armes des autres Doom-like. On trouve, en vrac, des fléchettes magiques, des boules de feu, des sorts à tête chercheuse. Mais il peuvent aussi, comme dans Requiem, vous aider dans votre quête : vous pouvez restaurer vos points de vie, glacer vos ennemis pour les immobiliser, vous téléporter, devenir invulnérable au vent, au feu, à l'eau ou à la glace, devenir moins sensible aux coups, les retourner automatiquement à l'envoyeur... Mais, contrairement à Requiem, ces sorts ne rendent pas le jeu enfantin, bien au contraire. C'est un Doom-like d'un bon niveau, qui mettra vos réflexes à l'épreuve.

! Infos

La Roue du Temps est fondé sur la série de romans américains de Robert Jordan.

Cependant, l'aventure et, n'ayons pas peur des mots (surtout que ce sont ceux du communiqué), le jeu de rôles prendront une place prépondérante dans ce jeu. Le communiqué fait de la Roue du Temps un jeu à la limite du jeu de rôles. Là je dis : du calme. C'est plutôt un jeu d'arcade-aventure,

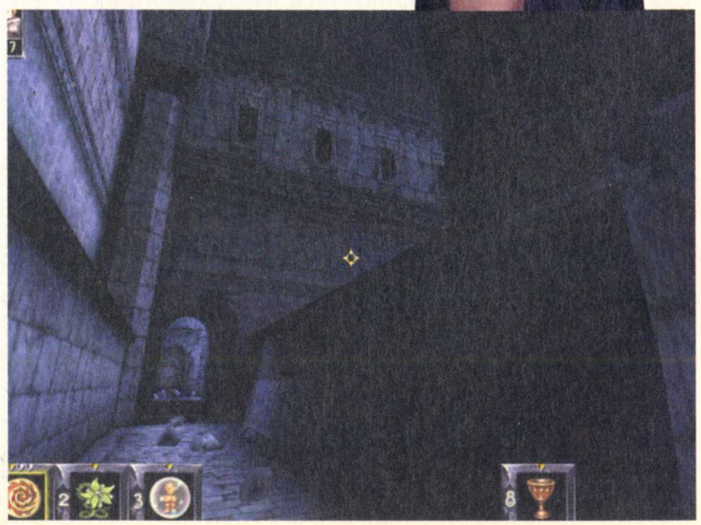
Le Multijoueur

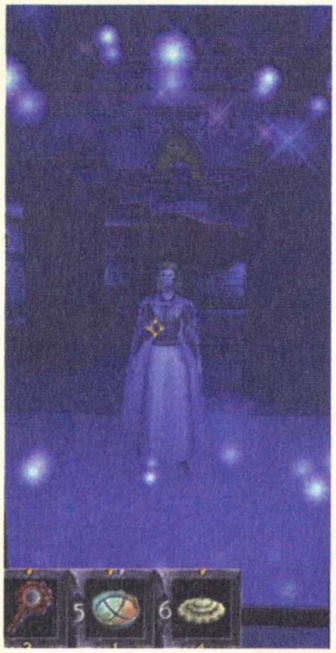
Si la Roue du Temps propose un mode Multijoueur, nous n'avons pas eu le temps de le tester (c'est qu'on a été pas mal occupés entre Opposing Force, Quake III Arena et Counter Strike). Ce dernier a pourtant l'air intéressant et original. Il s'agit en effet de protéger son château contre les envahisseurs. Il existe de nombreux sorts de protection et nous vous en reparlerons plus tard dans la rubrique Multijoueur si ça en vaut la peine.

!

Besoin d'une aide pour finir Revenge of the Mutant Camels from Space ? Une seule adresse : *www.loisir.net*, trucs, astuces et solutions pour des centaines de jeux.

Cette fumée toxique vous poursuit sans relâche.





Les scènes cinématiques

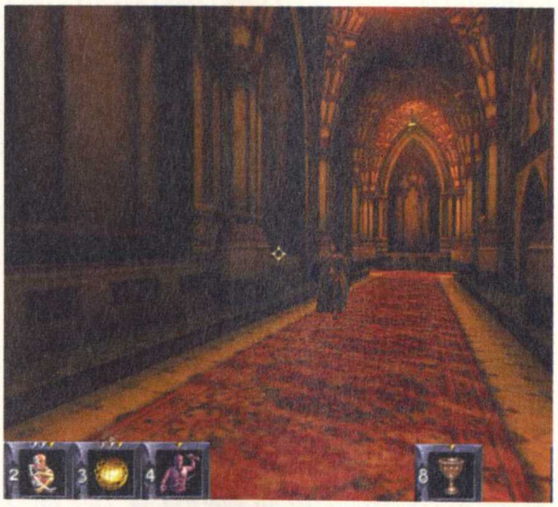
Certes, les lèvres ne sont pas tout à fait synchrones avec les voix françaises, mais il faut bien admettre que le doublage est de grande qualité, chose trop rare dans les jeux vidéo. Pour une fois qu'on n'a pas à subir des textes dits par les membres du club de théâtre de la MJC de Plaisir, on ne peut que féliciter GT Interactive pour cette excellente initiative !

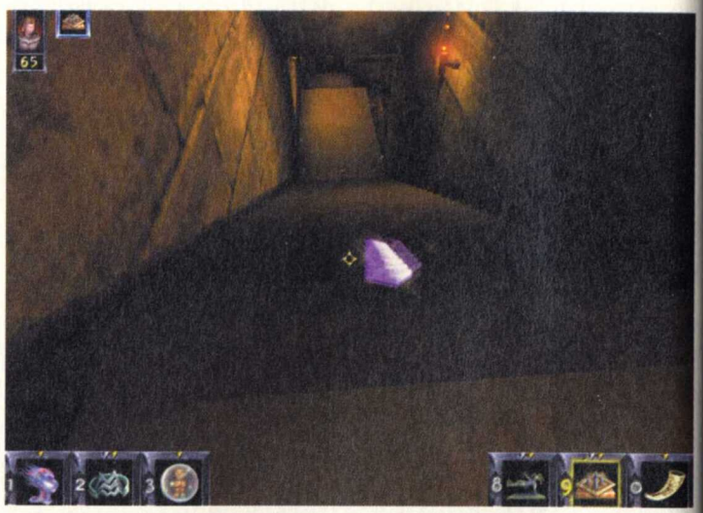
vous confrontant à des énigmes de la nature de celles de Tomb Raider ou de Soul Reaver. L'aventure, c'est les sauts, et la réflexion, les leviers. Ainsi, vous apprendrez, petit à petit, à utiliser les sorts qui sont à votre disposition, les trouvant, comme par hasard, à un pas de l'endroit où ils seront nécessaires. Par exemple, on trouve le sort de permutation permettant de prendre la place d'un ennemi. Cela permet de passer à travers une grille, par exemple. Plus tard, on trouve un Ter'angrael permettant de "locker" une cible invisible et de prendre sa place même si on ne la voit pas.

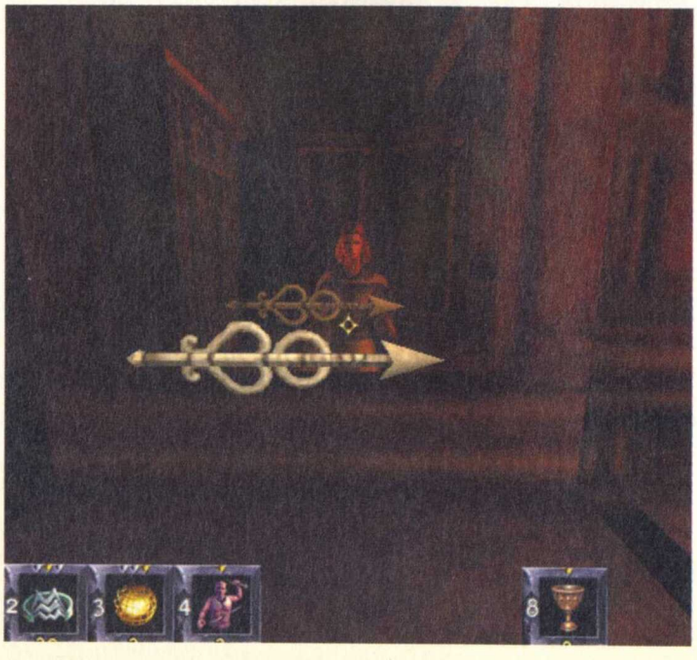
Cela tombe bien, c'est justement ce qu'il faut faire à ce moment. Mais ne boudons pas notre plaisir, pour une fois, nous ne serons pas perdus pendant des heures dans des labyrinthes infinis. Certes, les niveaux sont vastes, mais suffisamment bien conçus pour que l'on retrouve son chemin (ou alors, ce sont les parties de Requiem qui m'ont doté d'un sens de l'orientation de pigeon voyageur).

! Infos

Comme dans Dune, l'ordre magique est représenté par des femmes, les AesSedai.







Il faut se méfier des pièges.

La Roue du Temps VS Requiem

Voici deux Doom-like fondés sur un arsenal magique. Souvenez-vous des sorts meurtriers de Requiem ! De même, dans les deux cas, un scénario vient renforcer l'ambiance du jeu. Mais là où Requiem proposait un challenge arcade pur, la Roue du Temps vous invite à vivre une véritable aventure. Bien entendu, l'action reste prépondérante dans ce jeu, ainsi que les passages "plates-formes". En effet, la Roue du Temps est truffé de pièges en tout genre. Point commun entre les deux jeux en revanche : l'interface n'est pas des plus pratiques en pleine action ! Pour conclure, avantage à la Roue du Temps, plus complexe et plus difficile, donc doté d'une meilleure durée de vie.

Tout ce qu'il faut, là où il faut

Bref, la Roue du Temps est un Doom-like complet, plaisant, à l'ambiance digne (c'est logique) d'une série de romans. Même si beaucoup de choses ont un air de déjà-vu (les sorts à la Requiem, les niveaux gigantesques à la Drakan, les châteaux réalistes à la Dark Project), on ne peut s'empêcher d'admirer le travail des concepteurs, qui ont réussi à nous offrir un jeu vraiment digne d'intérêt. En effet, tout ce qui a été tenté est réussi, y compris l'interface. Les Ter'angreal sont assez simples à utiliser (même si la molette de la souris ne permet de sélectionner que les catégories et non les sorts en détail), et une aide contextuelle vous permet d'en connaître les effets. Allez, voici un jeu à conseiller les yeux fermés !

On se croirait à Versailles.

On voit que c'est le moteur d'Unreal !

Un soldat vous prête main-forte.

Les Avis

YANN :
La Roue du Temps est l'un de ces Doom-like qui réussissent à nous faire oublier leur aspect bourrin pour nous plonger au cœur d'une véritable aventure. Je regrette cependant les sauts, une fois de plus pénibles à réussir, et les voix des ennemis qui sont souvent soûlantes (une phrase répétée en boucle).

FRANÇOIS :
Dieu qu'c'est beau ! Cela ne vaut pas Quake III, mais on est loin devant Dark Project (l'espace entre les deux est vaste, je sais). Manier les Ter'angreals est un plaisir, mais quel dommage qu'il faille utiliser une touche du clavier pour les sélectionner, ce qui est pénible lors des combats (souvent très rapides).

Les + −

\+
- Graphismes très réussis
- Nombre de sorts
- Aventure bien pensée et de longue haleine.
- Textes très bien traduits et bien interprétés

−
- Difficulté un poil limite de certains passages
- Interface un peu complexe
- Certaines voix qui se répètent et deviennent pénibles

Les Notes

Intérêt	8/10
Graphisme	8/10
Sons	9/10

Note 88%

URBAN CHAOS

DANS UNE MÉTROPOLE AU TAUX DE CRIMINALITÉ ÉLEVÉ, DÉJOUEZ LES PLANS D'UNE SECTE MYSTÉRIEUSE, QUI RISQUE DE NUIRE À L'ÉQUILIBRE DU MONDE !

Simon

Union City est une grande ville où règnent la violence et le désordre. Une prophétie annonce l'avènement d'un chaos total, à l'approche de l'an 2000. Vous incarnez deux personnages charismatiques : D'Arci Stern, un agent de l'ordre et Roper McIntyre, un ancien militaire. Avec plus d'une vingtaine de missions variées, vous évoluerez dans un environnement 3D, où vous pourrez interagir avec tout ce que verrez. Doté d'une totale liberté de mouvement, votre personnage pourra courir, sprinter, effectuer des sauts, monter à l'échelle ou escalader des grillages, s'accroupir, ramper, conduire des véhicules, utiliser des armes à feu, des armes blanches, des explosifs, et même se battre à mains nues ! Grâce à un système de radar, vous ne pourrez pas vous perdre dans votre aventure, ce qui rend le jeu assez linéaire. Plusieurs angles de caméra vous sont proposés avec également une vue subjective, vous donnant un aperçu panoramique de votre environnement. Dès le lancement de la scène d'intro, on a les yeux exorbités par la qualité cinématique en images de synthèse. De superbes graphismes, avec une animation à vous couper le souffle. Échange de balles sifflantes, courses-poursuites, arrestations et explosions seront au rendez-vous pour vous entraîner dans l'atmosphère chaotique d'union City. Les détails apportés à la réalisation ne sont pas négligeables (reflets dans les flaques d'eau, mouvements de feuilles qui virevoltent à votre approche, interaction avec les objets du décor). Bien que le moteur 3D ne soit pas du dernier cri (il n'exploite pas les technologies avancées des cartes accélératrices), il n'en reste pas moins que visuellement, cela est agréable à regarder. Le doublage n'a pas été oublié, les textes sont en français, ainsi que les voix, qui collent parfaitement aux personnages.

Vidéo sur le CD

GENRE
Action/Doom-like
ÉDITEUR
Eidos Interactive
(www.eidos-france.fr)
CONFIG. MINI.
Pentium 233, 32 Mo
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 300, 64 Mo
OPTIMISATION
Direct 3D
MULTIJOUEUR
Non
RÉSEAU
0 joueur
INTERNET
0 joueur
CLASSIFICATION :
À partir de 16 ans
REMARQUE :
Urban Chaos sera également adapté sur Playstation.

Hors de mon chemin ou je t'éclate !

Le niveau de difficulté est progressif et le système de sauvegarde ne pourra s'effectuer qu'à

la fin de chaque mission. Ce qui veut dire : retour à la case départ en cas d'échec ou de mort subite ! À la longue, ça devient carrément frustrant pour certains objectifs ! L'intelligence artificielle du jeu laisse à désirer. Vos assaillants, à défaut d'être montés sur ressort, font office de cibles potentielles. Urban Chaos séduira les amateurs d'action et de baston, l'aventure n'ayant qu'une place restreinte dans le jeu. Même si vous avez un certain nombre d'objectifs à atteindre, vous passerez les trois quarts de votre temps à vous taper sur la "tronche" et à jouer au cow-boy avec vos armes. Défoulant, me direz-vous ? Certainement ! Mais trop "bourrin" à mon goût.

Au volant d'une voiture de police, faites attention aux dérapages !

En utilisant une arme à feu, votre ennemi est automatiquement ciblé.

Comparatif

Dans le même esprit "action/aventure" que nous propose Urban Chaos, nous pouvons retrouver des titres novateurs comme "Outcast" ou encore "Nocturne". Pour chacun d'entre eux, l'action représente une part importante du jeu, avec bien sûr, de nombreuses missions à ac-complir. Par contre, contrairement à ses concurrents, le mo-teur 3D utilisé par Urban Chaos, n'est pas à la hauteur...

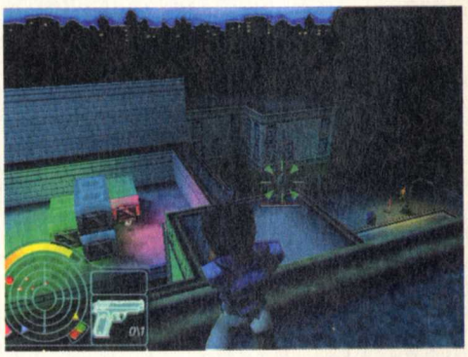
! Infos

http://www.muckyfoot.com
Si vous souhaitez obtenir des informations sur l'équipe de développement, rendez-vous sur ce site Internet.

Mucky Foot

Mucky Foot fut fondé en 1997 par trois anciens développeurs de Bullfrog (Mike Dikett, Fin McGechie et Guy Simmons). L'équipe a depuis évolué et compte à présent dix-sept employés en son sein. C'est en septembre 1997 que Muky Foot signa le contrat de développement d'Urban Chaos avec Eidos Interactive.

Encerclé par trois malfrats, D'Arci s'apprête à donner un coup de pied, là où ça fait mal !



Les Avis

SIMON :
En regardant mon PC, j'ai eu la vague impression de voir un jeu console. Avec Urban Chaos, je passe mon temps à courir dans les rues d'Union City. Entre mon point de départ et mon point d'arrivée je boxe et je canarde tous les malfrats du coin. L'intelligence artificielle étant quasi inexistante, le jeu finit par devenir assez "bourrin". Les amateurs du genre apprécieront !

JEFF :
La scène d'introduction vaut vraiment le coup d'œil ! Doté d'une bonne réalisation, ce titre n'a malheureusement pas utilisé un moteur 3D assez évolué. Le personnage est très maniable, au clavier ou avec un pad. Mais le système de sauvegarde risque d'en irriter plus d'un !

Les + −

+
- Superbes scènes cinématiques.
- Un mélange d'action, de combat et de conduite.
- Une totale liberté de mouvement.
- Détails apportés à la réalisation.
- Le doublage des voix en français.

−
- Le moteur 3D.
- Les sauvegardes en fin de mission.
- L'intelligence artificielle.

Les Notes

Intérêt	7/10
Graphisme	7/10
Sons	8/10

Note 80%

QUAKE III ARENA

ENFIN, QUAKE III EST PASSÉ AU MODE FINAL. SOUS CE TERME SE CACHE TOUT UN TAS D'OPTIONS QUI RENDENT QUAKE III ENCORE PLUS VIOLENT !

Yann

Ça bondit dans tous les sens. On entend hurler partout autour de soi. On évite un missile, on prend une rampe et, après un saut qui semble ne jamais devoir finir, on atterrit sur un lance-roquettes. Deux types bondissent, les roquettes les éparpillent sur les murs. "Excellent" s'entend-on féliciter. Plus loin, un cercle bleu indique la présence d'un Quad Damage. Nous voici transformés en machine à tuer. Les frags s'enchaînent, on sent de la peur chez ses adversaires. Quelqu'un nous tire dessus, mais il est invisible, seule solution, se téléporter ! Boum ! Un missile en pleine tronche, on est mort. On clique sur la souris et nous voici replongés au cœur de l'arène, pour continuer notre entreprise de massacre à grande échelle...

C'est, en gros, un résumé de quelques secondes de jeu de Quake III Arena. Âmes sensibles s'abstenir, le jeu étant déconseillé aux moins de dix-sept ans outre Atlantique. C'est qu'ID Software a un titre à défendre, celui du meilleur créateur de Doom-like dans le monde. Or, avec l'explosion d'Internet dans le monde (du moins, là où les opérateurs de télécommunications n'appliquent pas des tarifs plus proches du brigandage que de la prestation de service), le territoire le plus propice pour exprimer notre violence (apparemment sans violence) est celui du Multijoueur. Tous les Doom-like proposant ce genre d'options, ID s'est dit qu'il faudrait développer cet aspect bien spécifique et laisser de côté tout scénario. Bref, Quake III Arena est une boucherie virtuelle à grande échelle, où des dizaines de joueurs n'ont qu'une idée : tuer l'autre.

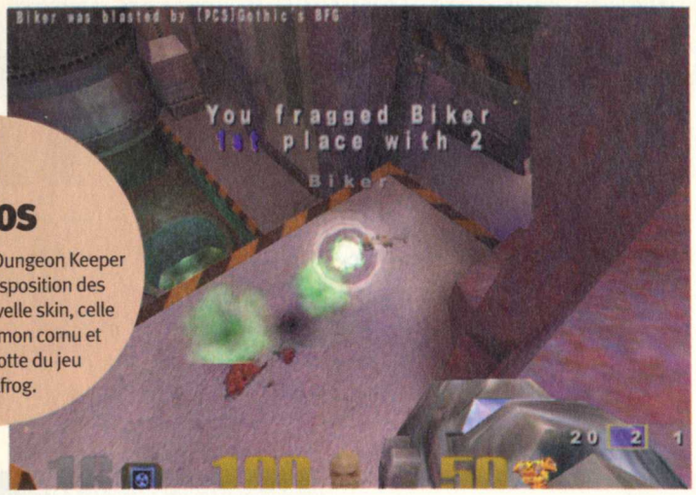
Vidéo sur le CD

GENRE
Doom-like
ÉDITEUR
Activision
(www.activision.com)
CONFIG. MINI.
Pentium II 266
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 300
OPTIMISATION
OpenGL
MULTIJOUEUR
Oui
RÉSEAU
12 joueurs
INTERNET
12 joueurs
CLASSIFICATION :
Déconseillé aux - de 16 ans

Un scénario ? Pour quoi faire !

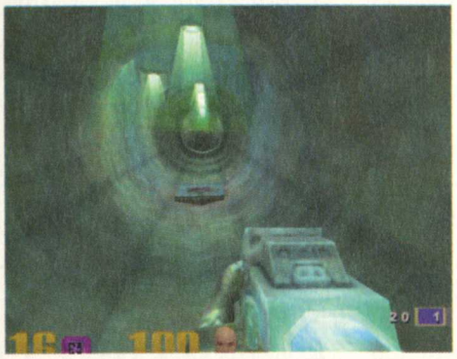
Tout a donc été mis en œuvre pour obtenir l'un des jeux les plus violents de la décennie. On dispose de neuf armes dévastatrices, comme le lance-roquettes, le railgun, le fusil à plasma, le lance-gre-

nades ou l'épouvantable BFG 10K. Ce dernier vous rappelle Doom, et son inoubliable BFG 2000 ? Le lien est fort entre les deux titres, puisqu'une des skins est baptisée Doom. Ce personnage a donc l'apparence des Space Marines de Doom, ce qui ravira les nostalgiques du temps de la 2D. Et, pour profiter au mieux de ces armes, ID Software a ajouté de nombreuses arènes supplémentaires, avec force sauts, gouffres, pièges... On compte plus de trente arènes à l'arrivée !
Outre ces armes et niveaux, on trouvera aussi de nombreux bonus : le Quad Damage qui permet de faire plus de dégâts, le Heist qui permet de se déplacer plus vite, le Combat Suit rendant son possesseur invulnérable, le



! Infos

Les designers de Dungeon Keeper 2 ont mis à la disposition des joueurs une nouvelle skin, celle de Horny, le démon cornu et rouge, mascotte du jeu de Bullfrog.



Le Rail gun : t'es vu, t'es mort.

Choses promises, choses promises

On nous spolie ! On nous ment ! ID Software n'a pas tenu tous ses engagements. Ainsi, on ne trouvera pas de grappin, pas de classe de personnages (avec des caractéristiques propres, comme dans Team Fortress Cassic), pas de mitrailleuse lourde protégeant le drapeau. Ce n'est pas l'arnaque du siècle et Quake III Arena reste un grand jeu.

Vol et Quad Damage : l'arène est à vous !

Vive le BFG 10.000 !

La trajectoire des balles sous l'eau !

Les armes

GAUNTLET : À mains nues, c'est pas facile. Mais quand on parvient à tuer quelqu'un de cette façon, il a droit à une Humiliation !

MITRAILLEUSE : L'arme de base. Pas très efficace, elle permet d'en finir contre un adversaire affaibli, en dernier recours.

FUSIL À POMPE : À utiliser au corps à corps, où il se révèle monstrueux. À distance, son large spectre vous assure de toucher votre cible mais sans la blesser beaucoup.

LANCE-ROQUETTES : L'arme de base, à utiliser la plupart du temps. Elle nécessite que l'on anticipe les mouvements de l'adversaire. Tirer dans les pieds est une technique classique.

LANCE-GRENADES : Identique à celui de Quake, il envoie des grenades qui rebondissent avant d'exploser. Pratique quand on campe et qu'on a la flemme de viser.

LIGHTNING GUN : Aussi esthétique qu'efficace. Lorsqu'on le met en route, un éclair, accompagné d'un coup de tonnerre, s'échappe de l'arme et on peut balayer l'horizon pour faire le ménage.

FUSIL À PLASMA : L'une des armes les plus efficaces car, en plus d'être rapide, elle fait très mal. Comme ses effets sont esthétiques, on ne s'en privera pas !

RAIL GUN : À réserver aux pros. Son temps de rechargement implique qu'il faut faire mouche du premier coup. En contrepartie, on tue l'adversaire net (génial lorsqu'il est en plein vol, y a une pluie de sang).

BFG 10K : L'arme ultime. Rapide comme le plasma gun et efficace comme le lance-roquettes, c'est le cauchemar dans ce jeu. Courez sur elle quand elle est disponible dans un niveau !

Regenarate qui permet de récupérer cinq points de vie toutes les secondes, l'Invisibility qui porte bien son nom (les anglophobes remplaceront le "y" par un "é" pour traduire ce mot). Tout cela rend le jeu particulièrement bourrin et la course aux munitions et aux armures est la seconde mission du joueur. Le jeu lui-même pousse le "Quaker" (qui n'a que peu de rapport avec les bons vieux quakers anglais pour qui la charité était un mode de vie) à toujours plus de violence : si l'on enchaîne les frags suffisamment vite, on a droit à un "Excellent", la destruction d'un adversaire en un seul coup réflexe est couronné d'un "Impressive" bienvenu, l'assassinat aux poings est d'autant plus énervant pour la victime qu'il est qualifié d'Humiliation. C'est donc à qui sera le plus fourbe, le plus rapide, le plus précis et, paradoxalement, le plus zen.

! Infos

Si vous voulez être tenu au courant de toutes les nouvelles concernant de près ou de loin Quake 3 Arena, vous pouvez visiter le site www.planet-quake.com.

À plusieurs, on est moins seul, forcément

Cependant, tirer dans tous les sens sans réfléchir devient, à la longue, assez lassant. Heureusement, le Deathmatch n'est pas le seul mode intégré et le mode Capture The Flag viendra apporter un nouveau souffle à ce jeu assez vite limité. Ce n'est en rien révolutionnaire, c'est même le mode de jeu secon-

Les sauts sont impressionnants.

Le Rail gun : t'es vu, t'es mort.

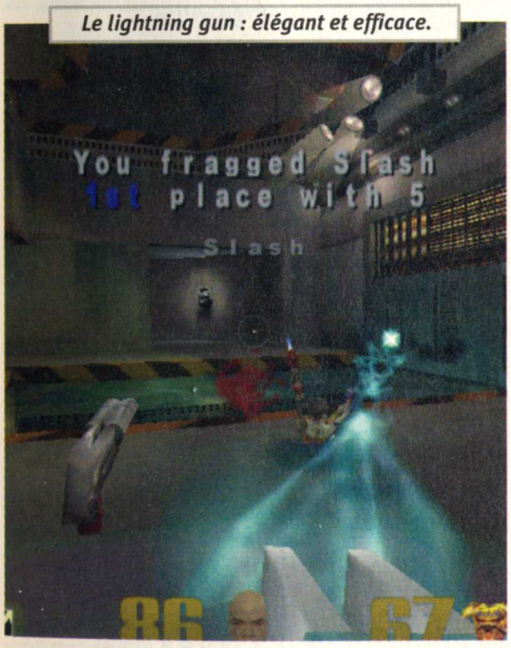
QUE FAIRE APRÈS LE SPECTACLE ? DANS UN CADRE CHALEUREUX, MONSIEUR LOISIR ET SES NÉNETTES VOUS ACCUEILLERONT POUR VOUS FAIRE DÉGUSTER DES METS SUCCULENTS : CONSOMMÉ DE JEUX VIDÉO, CROUSTADES DE CINÉMA, MUSIQUE À LA PROVENCALE ET ENTREMETS D'AUTOMOBILE. ENFIN, POUR LE DESSERT, UN ASSORTIMENT DE SPORTS VOUS SERA PROPOSÉ. WWW.LOISIR.NET, LE SITE QUATRE ÉTOILES.

daire le plus répandu. Le principe est le suivant : il faut se faufiler dans le camp adverse pour y dérober le drapeau, tout en évitant qu'il ne fasse de même. Simple, non ? Oui car Quake III est par essence un jeu au concept simple. Simple et efficace, à des années-lumière d'Half-Life : ici, pas de snipe, pas d'infinité d'armes, une grande importance accordée à la chance (avoir le Quad Damage, un lance-roquettes et tomber sur une salle remplie d'ennemis...), et un jeu ultrarapide et intense. Il trouvera ses fans et ses détracteurs, mais quiconque aime le genre trouvera là réponse à toutes ses attentes. Vous voici donc prévenu : courez vite vous abonner à Internet !

Quake III Arena VS Tournament

Unreal Tournament est le premier jeu du genre sorti dans le commerce : on ne peut y jouer qu'en multijoueur et, comme dans Quake 3 Arena, des bots ont été créés pour que l'on puisse y jouer seul. L'avantage de Tournament, c'est qu'il propose des armes plus variées et surtout des modes de jeu totalement inédits, dans lesquels les joueurs doivent accomplir des missions précises. De même, le classique Capture The Flag se voit complété avec un mode d'occupation de zones, où il faut tenir des positions le plus longtemps possible. Bref, Tournament est plus varié que Quake III Arena, mais aussi moins intense, moins palpitant, moins... bourrin. Enfin, Quake III Arena a de nombreux fans à travers le monde, ce qui vous assure de trouver des adversaires à tout moment.

Le lightning gun : élégant et efficace.



Les Avis

YANN :
Plus défoulant, y'a pas. Dommage qu'il faille disposer d'une bécane de course pour affronter plus de cinq bots. Cependant, ce jeu, qui s'adresse aux hardcore gamers, permettra aussi aux débutants de faire de nombreux frags. Je regrette seulement qu'il n'y ait pas de modes de jeu plus originaux.

LUIS :
J'adore ce jeu. Les décors sont extraordinaires et valent largement le modèle physique ébouriffant. Le mode Solo permettra aux non connectés de se croire branchés sur le Net tant les bots sont impressionnants. Cela permet de s'entraîner et de jouer sans payer le téléphone.

Les + −

+
- Graphismes magnifiques, skins très originaux, ambiance sombre et macabre à souhait (et non pas "à dabra" comme me le soufflerait sûrement Luis), maps variées.

−
- Répétitif en mode Solo, manque de modes de jeu, seulement quatre arènes de Capture the Flag, manque un peu d'armes ou d'armes à double emploi comme dans Half-Life.

Les Notes

Intérêt	7/10
Graphisme	9/10
Sons	8/10

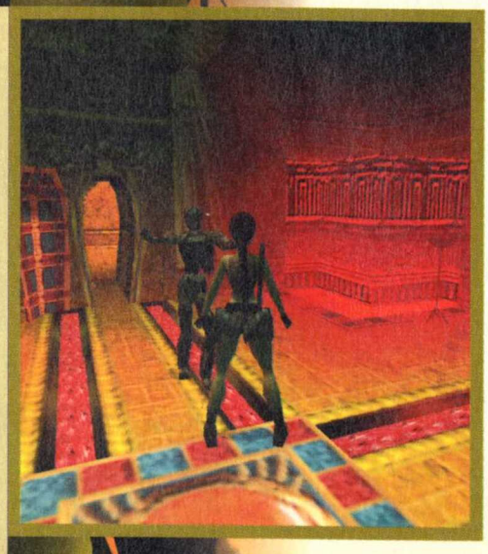
Note 91%

AVENTURE/RPG

TOMB RAIDER

La révélation finale

PAR MÉGARDE, VOUS AVEZ LIBÉRÉ L'ESPRIT DIVIN DE SETH, QUI S'APPRÊTE À ÉTENDRE SA MALÉDICTION SUR TOUTE LA PLANÈTE ! UNE NOUVELLE AVENTURE VOUS ATTEND, POUR LA SAUVEGARDE DU MONDE... **Simon**



« Tomb Raider : La révélation finale" arrive enfin sur nos écrans PC ! Que nous réserve ce quatrième opus ? Après un troisième épisode assez mitigé, les fans de la trilogie sont en droit d'attendre un titre novateur. Core Design nous dévoile ainsi la suite de ce jeu, dont l'intrigue principale se déroule en Égypte...

Les terres d'Égypte recèlent d'immenses richesses culturelles et ornementales. Des trésors enfouis en plein cœur du désert, à l'intérieur de tombeaux inexplorés. Des lieux sacrés, empreints de mystères et regorgeant de trésors inestimables qui, depuis des siècles, ont attisé la convoitise d'innombrables mortels. Attirés par la soif de l'or et avides de pouvoir, ces inconscients risquèrent leur vie dans des dédales remplis de pièges fatals. Votre âme aventurière vous emmènera, dans cet environnement hostile, à la découverte du tombeau sacré du dieu Seth. Manque de pot ! Vous allez réveiller cette entité destructrice qui va mettre toute la planète en danger ! Pour exorciser la malédiction qui plane sur la surface du monde, vous devrez vaincre les forces obscures qui hantent les lieux et vous frayer un chemin jusqu'au temple d'Horus, où vous attend l'esprit maléfique de Seth.

Vidéo sur le CD

GENRE
Aventure/RPG
ÉDITEUR
Eidos Interractive
(www.eidos-france.fr)
CONFIG. MINI.
Pentium II 233, 32 Mo
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 350, 64 Mo
OPTIMISATION
3D
MULTIJOUEUR
Non
RÉSEAU
o joueur
INTERNET
o joueur
CLASSIFICATION :
À partir de 12 ans

Avez-vous une bonne mémoire ?

Au programme, une vingtaine de niveaux sont au rendez-vous ! Votre aventure commence aux côtés du célèbre archéologue Werner Von Croy. Première surprise ! Le mode d'entraînement qui vous permettait de visiter la demeure de Lara a été supprimé. À la place, vous incarnerez notre jeune aventurière, à l'âge de seize ans. Cette expédition, sous la tutelle de votre mentor, vous permettra de vous familiariser avec

Top Rédaction

AVENTURE/RPG

GRIM FANDANGO
sortie : Novembre 98 • Note : 93 %

BALDUR'S GATE
Sortie : Janvier 99 • Note : 95 %

OMIKRON, THE NOMAD SOUL
Sortie : Septembre 99 • Note : 95 %

GABRIEL KNIGHT 3
Sortie : Décembre 99 • Note : 96 %

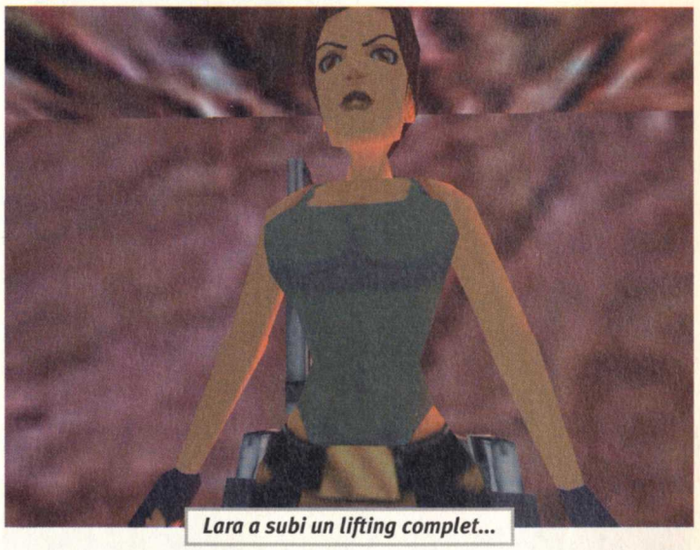
SANITARIUM
Sortie : Décembre 98 • Note : 92 %

l'interface du jeu. Vous y apprendrez les mouvements de base qui vous aideront à commencer votre aventure (actionner des leviers, courir, sprinter, sauter, nager, ramper, escalader des obstacles, etc.). Comme d'habitude, des scènes cinématiques en images de synthèse viendront ponctuer vos actions, mais vous aurez également droit à des phases d'animation, utilisant le moteur 3D du jeu. Par exemple, vous trouvez un objet important et une caméra se déplace pour vous montrer le lieu exact où vous devez vous rendre pour l'utiliser. C'est pareil lorsque vous actionnez certains leviers. Ce procédé a été mis en place pour rendre le jeu plus linéaire afin d'éviter aux joueurs de se perdre dans des niveaux immenses. À l'origine, un journal, contenant de nombreuses aides de jeu, ainsi qu'une carte de l'environnement dans lequel vous progressez devaient faire leur apparition dans le nouvel inventaire. Seulement voilà, ils sont passés à la trappe ! À la place, vous possédez une boussole (pas très pratique). Donc, à moins d'avoir une très bonne mémoire visuelle dans certains niveaux, vous risquez bien de visiter plusieurs fois les mêmes salles, avant de vous y retrouver.

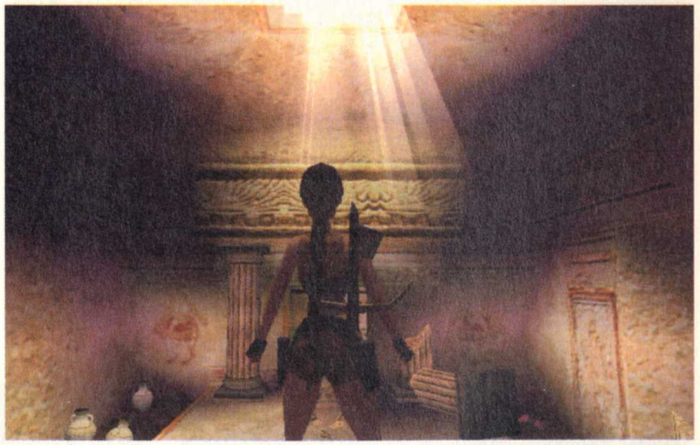
La jeune Lara âgée de 16 ans...

! Infos

http://www.tombraider.com
Retrouvez sur ce site Internet tout l'univers de Lara Croft !



Lara a subi un lifting complet...



Une interface retravaillée avec de nouvelles options pour Lara !

L'interface du système d'inventaire a été modifié. Il vous sera possible de combiner plusieurs objets, ou accessoires, afin d'obtenir, entre autres, des armes plus efficaces. Pour une même arme, différentes munitions seront à votre disposition ! Chacune d'elles étant plus ou moins efficace contre vos assaillants. Certains ennemis étant immortels, vous devrez faire preuve de jugeote et de ruse pour en

Concurrent direct

Face à l'aventurière chevronnée que représente Lara, on ne pouvait que présenter une pointure charismatique dont la renommée n'est plus à faire, j'ai nommé : Indiana Jones. Avec "La machine infernale", de l'aventure et de l'action seront également au programme. Toutefois, l'énorme défaut de ce "challenger" vient de sa réalisation, qui est complètement bâclée !

venir à bout. Votre arsenal n'est pas en reste (fusil à pompe, desert eagle, revolver, arbalète, lance-grenades, lunette de sniper...) et, côté équipement, vous aurez droit à une torche électrique ainsi qu'à des jumelles. L'option de sauvegarde vous offre dix emplacements libres et vous pourrez enregistrer votre partie à n'importe quel moment ! Deux types de véhicule sont présents (Jeep et side-car) pour vous entraîner dans des actions trépidantes, mettant en scène des courses-poursuites, ou votre évasion fracassante d'un lieu hostile. Lara possède également de nouveaux mouvements ! Vous pouvez ouvrir des portes de différentes manières (par les mains ou par les pieds). Vous aurez la possibilité de vous déplacer à la corde (exercice assez fastidieux pour les néophytes) ou encore de vous mouvoir à la force de vos bras, le long des rebords d'une plateforme, sans être bloqué par l'intersection des angles.

! Le saviez-vous ?

Avec plus de quinze millions d'exemplaires vendus dans le monde, les trois premiers volets de Tomb Raider ont conquis le cœur de nombreux fans.

Une réalisation soignée !

Un soin particulier a été apporté aux graphismes. De nombreuses salles regorgent de somptueux décors.
Visuellement, ce quatrième volet surpasse allègrement ses prédécesseurs. L'environnement qui nous entoure recèle d'innombrables détails qui, associés à de belles textures, apportent un réalisme supplémentaire au jeu. Le système d'éclairage se comporte comme un projecteur pour

Course-poursuite en Jeep !

Le fusil à pompe est très efficace !

Récupérez une clé sur le sable !

Pénétrez dans le temple.

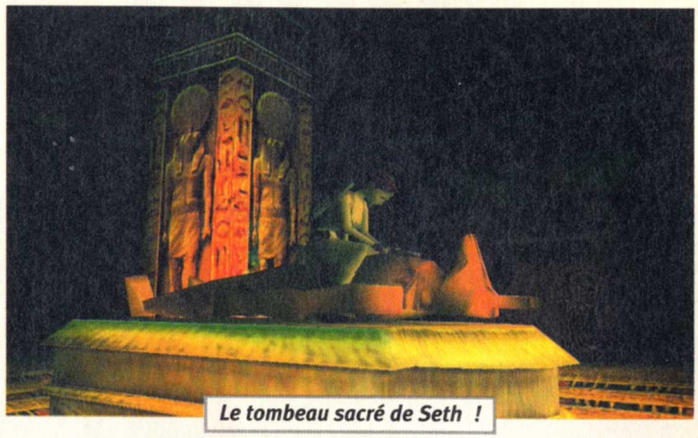
nous donner de très beaux effets d'ombre et de lumière.
L'ambiance sonore et musicale vous plongera dans une atmosphère empreinte de mystère. Côté modélisation, Lara a subi un lifting complet. Sa peau est maintenant plus lisse et fine (ce qui n'est pas le cas pour tous les protagonistes du jeu !).
Une trentaine d'ennemis différents vous empêcheront de poursuivre votre aventure (sangliers, scorpions, chauves-souris, momies, crocodiles, squelettes, monstres mythologiques, divinités égyptiennes, etc.). Leur intelligence artificielle a été revue à la hausse !
Ils essayeront d'esquiver vos tirs et, pour vous atteindre, la plupart d'entre eux pourront même sauter de plate-forme en plate-forme et vous faire mordre la poussière.

! Infos

Miss Croft fera bientôt son entrée au musée Grévin à Paris !

Où Lara passera-t-elle cet hiver ?

L'aspect aventure primant sur le côté action, les adversaires que vous rencontrerez se feront rares dans certains niveaux. En revanche, de nombreux pièges mortels seront là pour freiner votre progression. Les énigmes que vous devrez résoudre seront très variées, allant du simple mécanisme à actionner au difficile casse-tête faisant appel à vos facultés mentales.
Avec "La Révélation Finale", les fans de Tomb Raider retrouveront l'ambiance magique qui a fait le succès du tout premier épisode. Pour tous ceux qui découvrent les aventures de Lara Croft, ce titre ne pourra que les enchanter. Avec ce jeu doté de beaux graphismes, d'une jouabilité honorable et d'un aspect axé aventure, ils passeront un agréable moment.



Le tombeau sacré de Seth !

Des pièges peuvent vous surprendre à tout moment !

! Infos
La soluces complète
est sur le 3615 PC Soluces ou au 08 36 68 14 16
2,23F/mm

Lara devient transparente lorsque vous scrutez l'horizon.

Tirez sur tout ce qui bouge !

Les Avis

SIMON :
Cette nouvelle aventure rassemble les meilleurs éléments des trois premiers volets de Tomb Raider et ajoute quelques ingrédients supplémentaires. Quelques niveaux vous sembleront vides par manque d'ennemis et la maniabilité de certaines actions vous laissera perplexe. L'aventure étant au rendez-vous, ce titre séduira un grand nombre de joueurs.

JEFF
Le soin apporté à la réalisation graphique de ce nouvel épisode rend de très beaux effets visuels au jeu. Les décors sont détaillés ainsi que le personnage principal. En revanche, vos ennemis garderont des formes assez polygonales. Les fans de Lara se jetteront sur ce titre, quant aux autres, ils découvriront un jeu plaisant à jouer.

Les + −

+
- Le moteur 3D.
- De beaux graphismes.
- La possibilité de sauvegarder à tout moment.
- L'aspect aventure du premier opus.
- L'ambiance sonore et musicale.
- L'inventaire plus intuitif.

−
- Ennemis mal répartis dans certains niveaux.
- Maniabilité délicate pour certaines actions.
- Pas de lifting pour les ennemis.

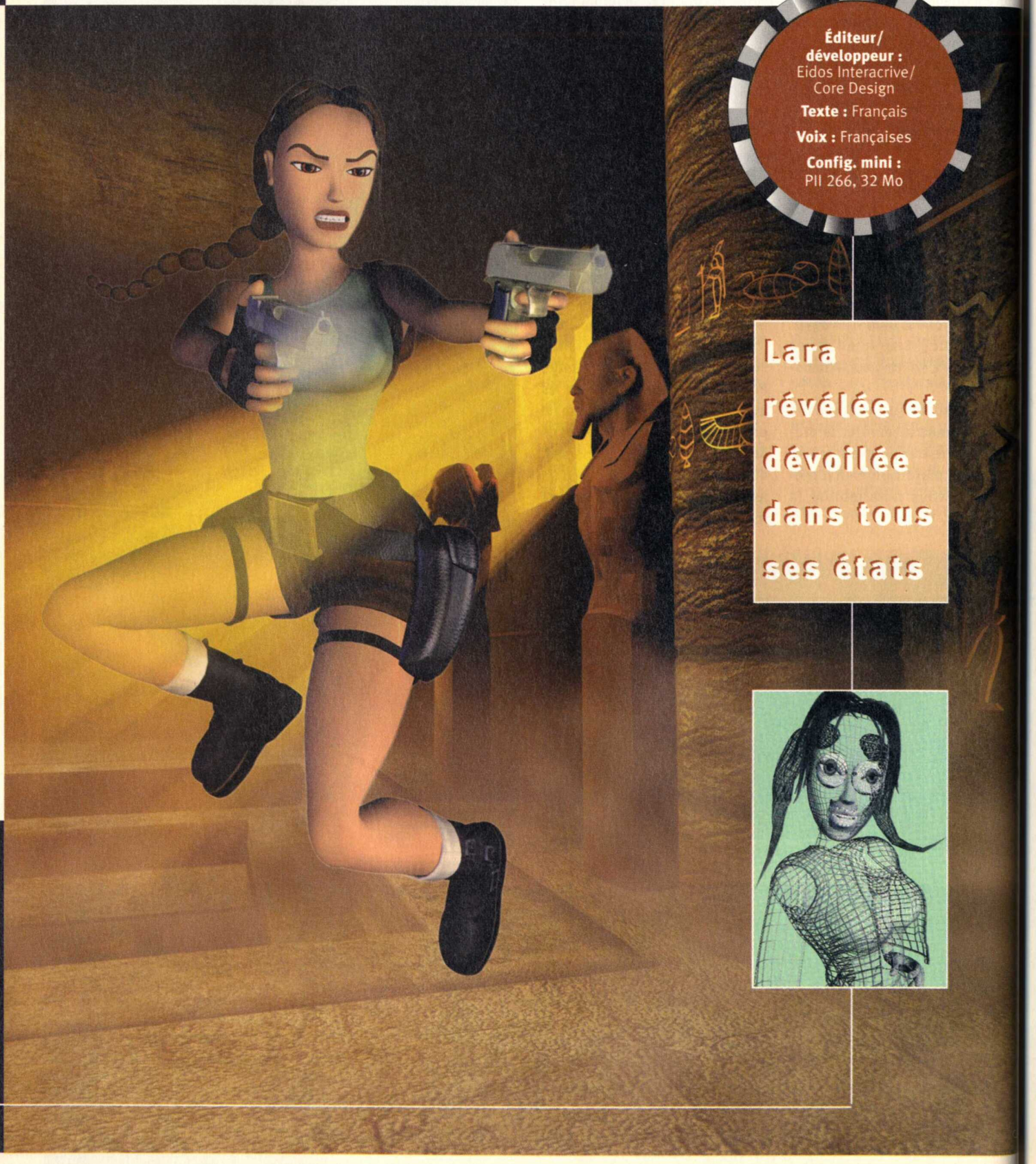
Les Notes

Intérêt	8/10
Graphisme	8/10
Sons	8/10

Note 88%

Tomb Raider

LA RÉVÉLATION FINALE



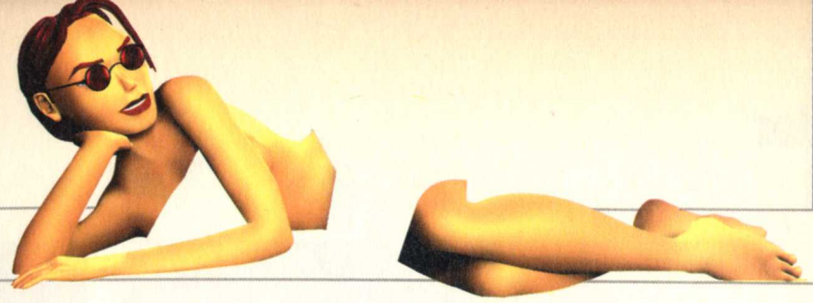
Éditeur/ développeur :
Eidos Interacrive/
Core Design

Texte : Français

Voix : Françaises

Config. mini :
PII 266, 32 Mo

Lara révélée et dévoilée dans tous ses états



En ce début du "vrai-faux" nouveau millénaire (consultez les news du numéro 32 pour en savoir plus...), la visite du bon vieux gros tout de rouge vêtu et à la barbe blanche (encore un des innombrables "disciples" d'El Leader Ricardo !) a été inévitablement précédée de l'arrivée de la bimbo-archéologico-aventurière (reprenez votre respiration) la plus célèbre de la planète ! Pour ce quatrième volet de ses aventures, Lara Croft, après mûre réflexion de la part de ses créateurs, s'autorise une sorte de retour aux sources, histoire de faire battre de nouveau le cœur des fans de la première heure. Encore plus généreuse dans les formes, la belle n'en oublie pas non plus le fond, c'est donc de tout nouveaux mouvements, des phases de jeu inédites et une gestion des objets et armes remaniée qui font désormais partie du lot de ceux prêts à se plonger dans cette aventure dont la révélation finale en surprendra plus d'un !
Soyons clairs, les toutes premières heures de jeu devraient se dérouler relativement sans accroc pour les habitués comme pour les nouveaux arrivants. En revanche, au cours de certaines épreuves spécifiques, face à des ennemis jamais affrontés, ou encore devant une énigme corsée au possible, nombre d'entre eux auront de quoi éprouver leurs nerfs et leur persévérance. C'est pourquoi, plutôt que de vous laisser prendre le chemin d'un Jeff des derniers jours de bouclage, qui enchaîne les kawas à la même vitesse qu'il se fait "fragger" à Counterstrike par votre serviteur (demandez-lui ce qui s'est passé un certain vendredi 10 décembre, de toute façon il niera le bougre, mais bon...), compulsez cette aide de jeu à l'aspiration concise et généraliste. Vous y trouverez les meilleures façons d'utiliser les nouveaux éléments du décor, une liste exhaustive des armes, la localisation de certains des soixante-dix secrets du jeu et, enfin, les énigmes les plus ardues résolues. Alors si vous aimez toujours autant les gros calibres de miss Croft et que vos longues soirées d'hiver ne sont pas encore prises, laissez-vous tenter par la révélation totale de La Révélation finale !

ONDULATIONS, DÉHANCHEMENTS ET AUTRES VARIATIONS...

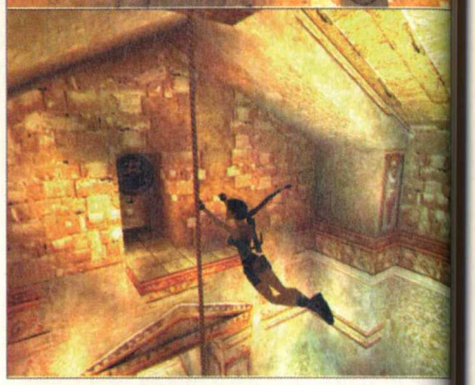
Le panel des performances athlétiques de Lara, aussi nécessaires pour progresser qu'agréables à admirer (en tant qu'esthète comme dirait l'autre...) s'est vu, pour cette ultime mouture, doté d'actions et de possibilités de mouvements inédits.
Concernant lesdites aptitudes, les anciennes, elles ont subi des modifications de prime abord mineures, mais qui se révèlent, au final, judicieusement choisies, permettant d'interagir avec les éléments du décor de façon autrement plus étendue. Certains passages étant foncièrement délicats, voici les façons les plus détaillées possibles d'aborder ces manipulations de haute voltige en situation réelle de jeu.

Une ouverture, Lara, une corde, une multitude de possibilités...

Dans les niveaux étalés sur plusieurs étages, vous aurez parfois à utiliser des cordes pour atteindre une place élevée. La toute première des choses à faire est de vous positionner de telle sorte que vous soyez parfaitement **aligné avec la corde**. En d'autres termes, veillez à ce que la corde "tombe" au centre de la tête de Lara, cela signifie que vous êtes dans le bon axe. Ensuite, suivant la distance qui vous sépare de la corde, prenez ou non de l'élan. Pour la suite, courez en direction de la corde et, juste avant de quitter le sol, appuyez sur **Alt** pour sauter et ensuite sur **Ctrl** pour vous accrocher à la corde. Deux points à retenir : maintenez **Ctrl** pour rester sur la corde et sachez aussi que vous pouvez vous orienter durant le laps de temps où vous êtes en train de sauter, cela peut être d'un grand secours si vous avez la mauvaise orientation au départ. Parfois, lorsque l'espace autour est trop restreint, vous aurez des difficultés à vous aligner avec la corde. Dans ce cas, utilisez la vue subjective (**o sur le pavé numérique**) pour vous replacer pas à pas.

J'y suis sur la corde et je fais quoi ensuite ?

La première étape réussie, arrivé sur la corde, il vous faut maintenant parvenir à vous balancer correctement pour prendre suffisamment d'élan et arriver à l'endroit désiré (ouverture dans un mur, plateforme...). Commencez donc par descendre à la **base** de la **corde**, utilisez simplement pour cela la direction **bas**, et tournez ensuite sur votre axe afin d'avoir de visu l'objectif à atteindre. Initiez le balancement en maintenant la touche **! (le sprint)** et vous verrez Lara étendre et ramener ses jambes afin d'optimiser le mouvement de balancier, avec une vitesse et un balancement maximum après deux séquences.
Récapitulons brièvement les étapes accomplies pour passer à la suite des opérations : vous êtes sur la corde, parfaitement aligné avec l'endroit où vous désirez aller, et en train de vous balancer à vitesse maximale. La suite logique veut que vous quittiez la corde pour, soit vous rattraper à un rebord, soit arriver de plain-pied sur une plate-forme. Dans le premier cas, prenez tout d'abord en compte la hauteur du plafond (afin de ne pas vous y cogner au moment de quitter la corde) et appuyez sur **Alt**, aussitôt



Comment feinter un comité d'accueil des plus collants

Il arrive que, lorsque vous descendez d'une échelle de pierre, d'une corde ou d'un poteau, des petits malins vous attendent patiemment quelques mètres plus bas, vous laissant pour le coup peu de moyens d'en réchapper sans dommage. Pourtant, en faisant un **saut périlleux arrière** juste avant d'arriver à leur niveau, vous vous retrouvez **dans leur dos** en ayant, par là même, tout le loisir de vous occuper d'eux et de retourner la situation à votre avantage.

L'an 2000, que nous réserve-t-il ? Pour tout savoir en avant-première sur la dernière année du millénaire, venez consulter les prédictions de Madame www.Loisir.net sur les jeux vidéo, le cinéma, la musique, l'automobile... Reçoit sans rendez-vous 24h sur 24, 7 jours sur 7.

après, maintenez à nouveau **Ctrl**, ce qui vous assurera une prise immédiate sur le support de destination. Second cas : l'arrivée sur une plate-forme. Ici rien de particulier à faire, si ce n'est bien apprécier l'élan pris sur la corde et le faire coïncider avec le point d'arrivée sur ladite plate-forme.

Deux c'est mieux qu'une, mais c'est plus coton aussi !

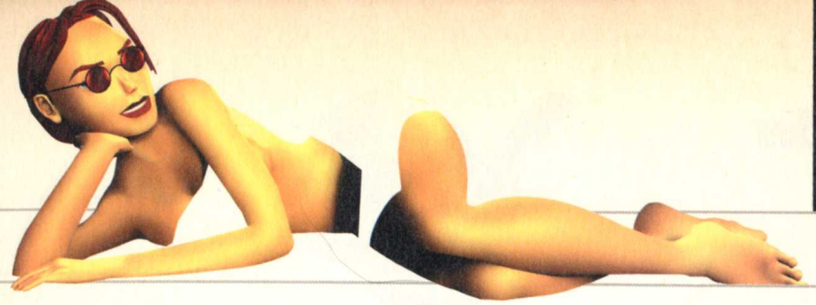
Si arriver sur un rebord, une plate-forme ou tout autre surface suffisamment étendue autorise quelques imperfections dans le placement lors de la prise d'élan, **passer d'une corde à une autre** pose des impératifs ne souffrant aucune erreur d'appréciation.

Partons du principe que vous êtes déjà sur la première corde. À l'instar de la manipulation précédente, placez-vous sur le même axe que la seconde corde. Attention, car ce n'est plus alors la tête de Lara qui doit être alignée avec la corde, mais la corde sur laquelle vous êtes pour l'instant. Vous ne pourrez être certain d'obtenir un alignement absolu que lorsque les **deux cordes se confondront l'une avec l'autre**. C'est pourquoi il est recommandé, avant de tenter l'alignement, d'attendre que la première corde soit la plus stable possible, ce qui évitera toute faute de jugement.

Manipulation suivante : passer à l'autre corde. Cette partie est, je peux vous l'assurer pour l'avoir suffisamment pratiquée, la plus contraignante au niveau du timing. Voyez plutôt : en décomposant le mouvement de balancier (à effectuer pour prendre l'élan nécessaire), on peut voir les choses suivantes : au maximum de vitesse, vers l'avant, Lara ramène ses jambes près du corps, alors que vers l'arrière, elle les étend au maximum. C'est donc juste avant qu'elle ne ramène ses jambes près du buste que vous devez lâcher la première corde pour agripper la seconde. J'insiste particulièrement sur le caractère essentiel de la précision extrême que demande ce passage d'une corde à l'autre car, s'il est exécuté trop tôt ou au contraire trop en retard,

Pas de clé ? Pas un problème, juste un contretemps !

Volontaire, Lara l'est sans aucun conteste. Et, comme le temps n'est plus aux minauderies, son comportement général s'en ressent. Pour preuve, alors qu'auparavant elle ouvrait les portes à l'aide d'un ustensile, c'est dorénavant à coups de pied ou, alors, en toute sérénité, en tournant simplement la poignée, qu'elle entre dans une pièce.



Le feu, ça brûle... !

Parfois, au hasard des niveaux, vous devrez trouver des **bouts de bois** qui, une fois transformés en **torches**, vous serviront à enflammer cordes et planches au sol. Pour avoir le "feu sacré" en votre possession, il vous suffit d'approcher le bout de bois d'un **brasier**, placé généralement dans un petit réceptacle, et il prendra après quelques secondes. Attention tout de même à ne pas trop vous en approcher, auquel cas c'est vous qui finirez en torche humaine...

c'est alors l'atterrissage dans la douleur, quelques mètres plus bas, et la colonne vertébrale brisée qui vous attendent irrémédiablement.

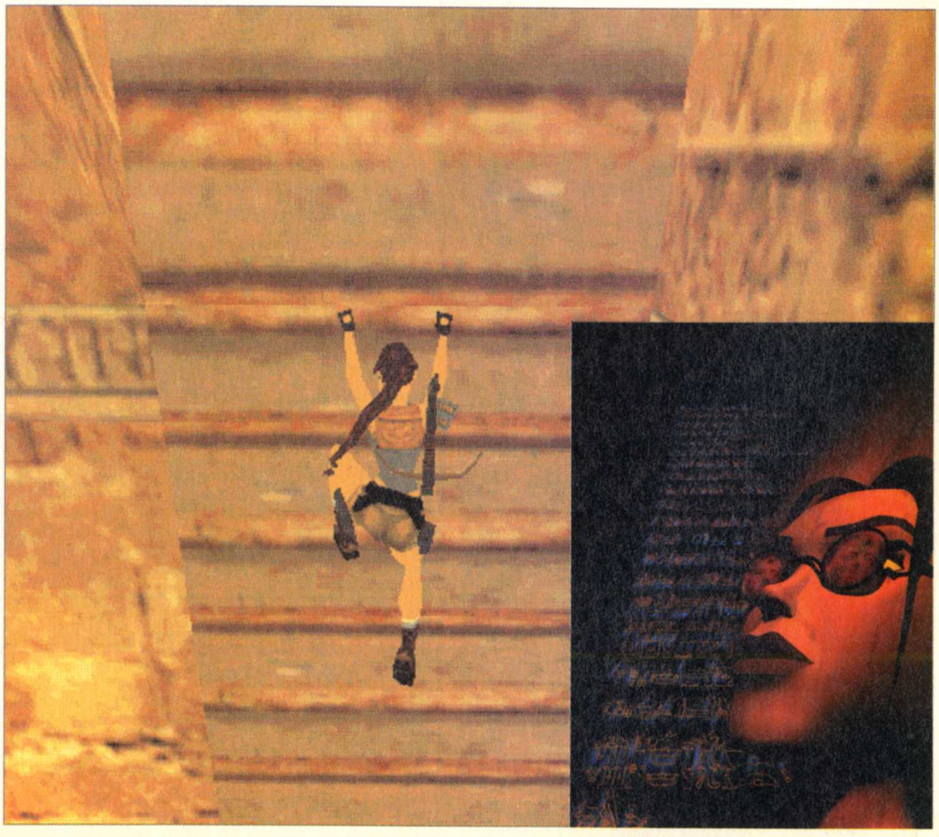
Bon on la refait là, mais version plus hard s'il-vous-plaît !

Du calme ! Je sais, on pourrait se méprendre à la lecture de cet intertitre, mais nous allons simplement aborder ici les déplacements sur les poteaux, donc fatalement (©Arioch) plus "hard" (durs, solides...) que les cordes, qui sont particulièrement légion dans les divers niveaux.
Même principe de base que pour les cordes, donc l'alignement, puis la course si besoin, et enfin **Ctrl** pour s'y accrocher. L'enchaînement des actions est en revanche tout autre : car, sur un poteau, l'unique façon d'arriver sur un sol est d'exécuter un **saut périlleux arrière**, rien d'autre ne fonctionnant. Pour ce faire, il suffit d'appuyer simplement une seule fois sur **Alt**.
Deux facteurs restent néanmoins à prendre en considération avant chaque saut : la **hauteur du plafond** et le sol de réception. Veillez à ce que le premier ne soit pas trop proche au moment de l'opération et à ce que le second, lui, fournisse suffisamment de surface pour vous accueillir.

Dernier conseil, tous les poteaux portent des marques jaunes, en dehors de leur aspect décoratif discutable, elles sont surtout là pour vous servir de repères afin de placer vos pieds lorsque le plafond est précisément bas.

La maîtrise des angles par les courbes... de Lara

Précédemment, lorsque vous étiez sur un mur escaladable ou une corniche, vous ne pouviez évoluer que d'une extrémité à l'autre de cette surface, impossible de faire par exemple le tour complet du toit d'une bâtisse. Cela est dorénavant autorisé, puisque arrivée à un angle, quel qu'il soit, Lara continuera automatiquement sa progression. Le mouvement est décomposé de telle sorte que, parvenue à cet angle, Lara lâche prise d'une des deux mains pour s'agripper de l'autre sur la nouvelle surface à emprunter. Pour exécuter cette action, il vous suffit en fait de maintenir la touche **Action** durant toute l'opération et de vous déplacer latéralement où vous souhaitez, et Lara passera automatiquement l'angle en question.



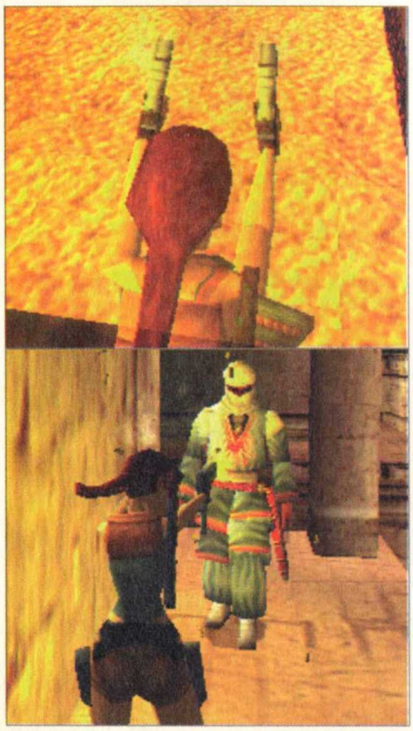
La reine de la "combine" équipée de pied en cap

Une des innovations majeures instaurées est, comme c'est le cas dans Resident Evil par exemple, de pouvoir combiner entre eux plusieurs objets. Ainsi, suivant les armes possédées, le tir de précision est réalisable à condition d'adjoindre à l'arme un viseur laser. Dans le même esprit, nombre d'objets clés seront utilisables uniquement lorsque les différentes parties les constituant seront réunies. Point d'orgue de ces changements radicaux : le choix des munitions pour quasiment chaque arme, sauf les pistolets de base. Reste à vous alors de décider du type le mieux adapté à une situation précise. La gestion via l'inventaire est alors primordiale, mais fort heureusement s'opère assez aisément car, pour tous les objets (fragments d'objets clés ou autres), la possibilité ou non de combiner cet objet est indiqué directement dans son descriptif. Voilà donc toutes les armes répertoriées, par puissance de feu, avec pour chacune les munitions correspondantes et leurs caractéristiques propres.

Les pistolets

Allant par paire, ces deux calibres automatiques sont certes peu puissants mais, grâce à leur cadence de tir rapide, ils permettent de se défaire des ennemis de base assez rapidement. Par ailleurs, ce sont les seules armes dont les munitions sont illimitées, donc à consommer sans aucune modération, jusqu'à trouver mieux évidemment...

Type : armes à feu
Munitions : normales uniquement
Recommandés contre : les scorpions, les chacals, les sbires en général et les crocodiles



Le fusil à pompe

Voici enfin un calibre définitivement plus sérieux ! Soyons clairs, le fusil à pompe inflige de lourds dommages à la plupart des ennemis et possède en outre deux types de munitions distinctes : les cartouches normales (pour usage classique) et la chevrotine pour fusil (intéressante par son rayon d'action). Deux points noirs cependant : les munitions ne sont pas forcément légion et, de plus, le temps entre chaque tir est réellement un handicap. À utiliser donc contre des cibles peu mobiles ou pour surprendre un adversaire, voire le faire reculer grâce à la poussée provoquée par la puissance de l'arme.

Type : arme à feu
Munitions : cartouches normales et chevrotine pour fusil
Recommandé contre : a priori tous les ennemis pouvant être tués et ne possédant pas une agilité trop prononcée. Mention spéciale pour repousser les squelettes.

Les Uzis

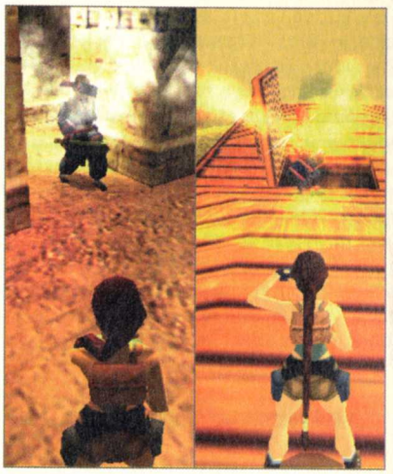
À l'instar des pistolets, les Uzis, ces pistolets mitrailleurs de petit calibre, ne s'utilisent que par deux et crachent encore plus vite leurs munitions que les pistolets. Sur le plan de la puissance brute, ils sont évidemment moins radicaux que le fusil à pompe, mais ils l'emportent néanmoins grâce à leur feu nourri quasi ininterrompu. Attention toutefois à ne pas en abuser, les balles partent à une cadence outrancière et s'en trouver à court est vite arrivé.

Type : armes à feu
Munitions : normales uniquement
Recommandés contre : les ennemis de base (scorpions, chacals, sbires, crocodiles). Particulièrement efficaces face aux armures fantômes qui ne peuvent être défaites que par des armes à feu.

Je regarde, je repère et je tue !

Le viseur laser possède déjà une fonction, fort utile, permettant de zoomer pour être certain de ne pas rater sa cible. Cependant, n'omettez pas l'utilisation des jumelles qui, en plus, disposent d'une lampe intégrée, permettant bien souvent de faire un état des lieux des endroits dénués de toute lumière. Cela est aussi valable pour les adversaires dont la grande "manie" est de se tapir lâchement dans les zones d'ombre pour mieux vous surprendre.

Le lance-grenades



Seule arme que l'on peut considérer comme lourde, le lance-grenades est prévu pour la destruction massive, sans aucune considération de détail. Avec ses trois types de munitions, il permet de parer à tout type de situation, de l'embuscade groupée d'ennemis à l'offensive travaillée de votre part (après une grenade incapacitante jetée au bon endroit). Encore une fois, veillez à ne pas gâcher vos munitions sur des objectifs mineurs, d'autant plus que chaque tir intervient après un laps de temps relativement important. Pensez par ailleurs à toujours lever le bout du canon légèrement plus haut que la cible désignée, les grenades ayant tendance à rebondir et à partir en cloche.

TYPE : ARME LOURDE

Munitions : grenades normales, grenades incapacitantes et super grenades

Recommandé contre : tout ce qui bouge, est hostile et est du genre à se terrer pour vous attendre. Inutile de penser au combat rapproché avec cette arme qui n'y trouve absolument sa place.

Le revolver

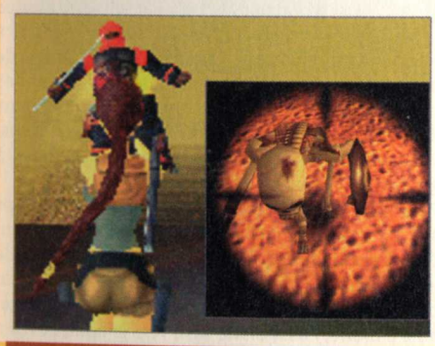
Un classique lui aussi, cette pièce de collection à barillet est pourtant une des plus meurtrières des armes. Face à certains adversaires, un seul coup au but suffit et même les plus tenaces, comme les armures fantômes, succombent après deux tirs au but. Précision et puissance réunis donc dans la même arme, qui s'accroissent avec l'ajout du viseur laser pour les francs-tireurs les plus ambitieux. Comme c'est monnaie courante avec les armes les plus intéressantes, les munitions sont malheureusement peu nombreuses dans les niveaux...

TYPE : ARME À FEU

Munitions : normales uniquement

À combiner avec : le viseur laser

Recommandé contre : tous les ennemis subissant des dégâts. L'arme de prédilection contre les squelettes qui, s'ils sont touchés à la tête, paniqueront et finiront par tomber, puis par s'écraser au fond d'un gouffre.



L'arbalète :

Vous vous en rendrez compte immédiatement après obtention, l'arbalète est ce qui se fait de mieux pour éliminer à tour de bras les opposants à votre quête. C'est l'arme ultime en toute circonstance puisqu'elle allie une précision diabolique (avec le viseur laser) à une puissance de feu phénoménale lorsque vous tirez aux traits explosifs. De plus, ses trois différents types de munitions sont suffisamment variés et efficaces pour vous assurer la tranquillité de l'âme contre vos adversaires. Comme le fusil à pompe et le revolver, elle vous débarrasse des squelettes, mais encore plus rapidement par réduction des os en poudre grâce aux traits explosifs... Dommage que contre les armures fantômes cette arme ne soit d'aucune utilité, mais bon, elle est déjà suffisamment destructrice comme cela.

TYPE : ARME À DISTANCE

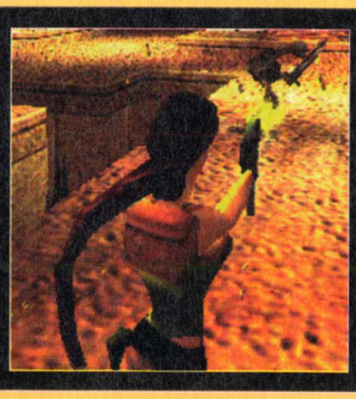
Munitions : traits normaux, traits empoisonnés et traits explosifs

À combiner avec : le viseur laser

Recommandée contre : en priorité les ennemis à grande distance et les squelettes.

MANUELLE OU AUTOMATIQUE ? LE POUR ET LE CONTRE

Nous avons enfin droit à une visée manuelle pour éviter les choix de cible parfois peu judicieux lorsque plusieurs ennemis font face, et c'est un véritable soulagement. Ainsi, en mode de visée manuelle, il est possible de choisir et de verrouiller soi-même sa cible, en appuyant brièvement une fois sur la touche "0" du pavé numérique. Reste que cela est aussi possible en mode automatique, à la différence près que la toute première cible verrouillée sera définie par la machine. Un choix cornélien qui donne toutefois l'avantage à la visée automatique, sous contrôle constant néanmoins, pour sa facilité d'accès, qui permet de se concentrer uniquement sur les déplacements en combat et les ripostes adverses.



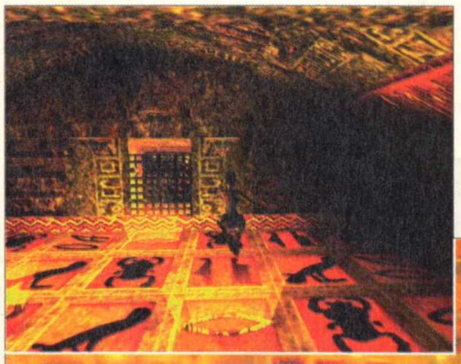
Des énigmes en veux-tu, en voilà !

Pérégrinations au cœur de l'Égypte ancienne obligent, les jeux de l'esprit, les énigmes tortueuses à souhait et les tests de connaissance ont la part belle dans l'aventure. Pointus et véritablement novateurs pour certains d'entre eux, ces défis de logique et de réflexion pure donneront au plus expérimenté des joueurs de jeux de rôles, pourtant familier du fait, de quoi éprouver ses nerfs, et ce, pour plusieurs heures. Du coup, ceux qui n'ont pas une habitude poussée de ce genre de défi risquent encore plus de s'énerver et de tourner en rond rapidement. C'est pourquoi certaines des énigmes, à mon sens les plus délicates, font l'objet d'une explication concise et détaillée qui suit, avec la localisation de l'énigme traitée par niveau.

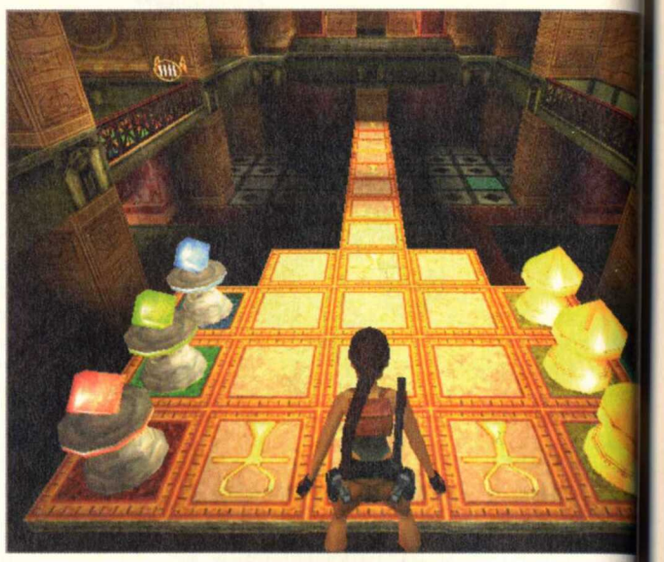
Le tombeau de Seth

Les dalles de feu

Après que votre guide a enflammé un bassin, un étage en dessous, le sol de la salle où vous êtes dispose de plusieurs dalles à travers lesquelles des rayons de lumière percent. Il y en a au total cinq, exactement le même nombre que les sortes de réceptacles disposés tout autour de la grille du fond.



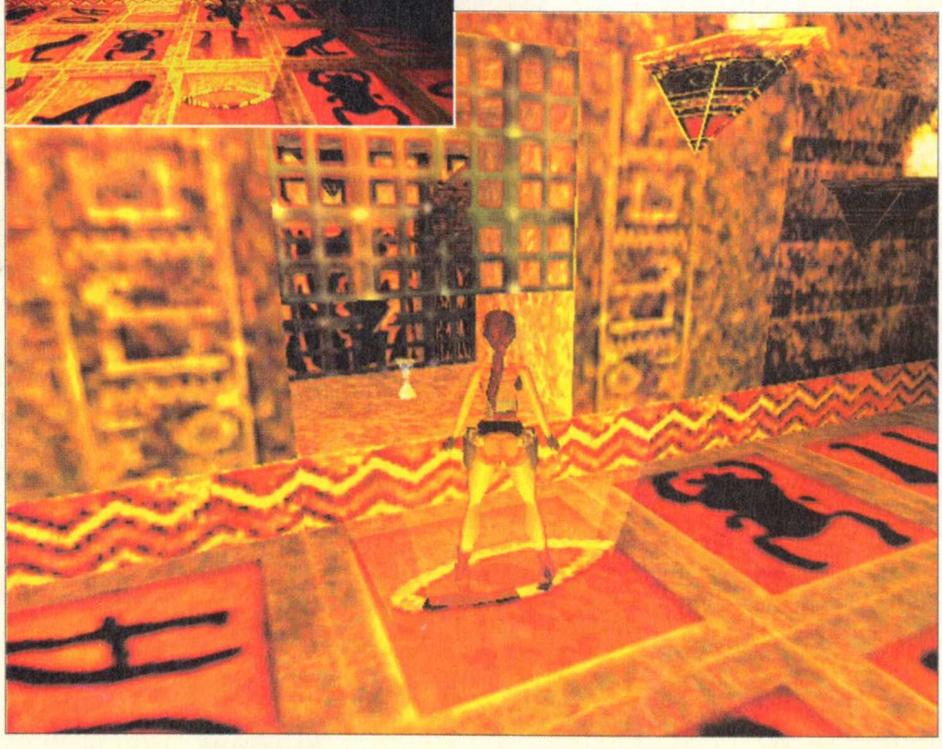
Il vous faut donc aller de dalle en dalle, dans un ordre précis, pour allumer un à un ces réceptacles et activer ainsi l'ouverture de la grille. Très important : dès que vous n'atteignez pas correctement une dalle, à cause d'un saut mal calculé ou d'un ordre de déplacement non respecté, il vous faut tout recommencer. Par ailleurs, au fur et à mesure de votre progression, les dalles se mettent à brûler, donc prudence si vous ne voulez pas finir carbonisé...
Dans un premier temps, allez alors sur la toute première dalle, celle qui est juste devant la corde près de l'entrée. Ensuite, après vous être orienté correctement, sautez sur celle légèrement en haut à droite. De là, un autre saut vous permet d'atteindre celle qui se trouve juste face à vous. Tournez-vous dorénavant sur votre gauche, pour l'avant-dernière dalle et, pour finir, rendez-vous sur celle au pied de la grille de sortie, derrière laquelle sont posés les Sables éternels.



Le temple funéraire de Semerkhet

Le jeu du Senet

Avant toute chose, sachez que ce jeu, à la croisée du jeu de l'oie et des échecs, est bien plus avantageux si vous perdez la partie. Cela pour la simple raison que vous aurez accès à tous les secrets du niveau alors que, si vous sortez vainqueur, aucun d'entre eux ne vous sera possible. Pour gagner, la règle est simple : vous devez sortir toutes vos pièces de la surface de jeu, avant l'ordinateur.



Situé sur un des balcons du hall principal, le mécanisme du jeu du Senet est composé de plusieurs éléments : trois carrés de couleur sur la droite, qui représentent vos pièces sur l'échiquier plus bas et à gauche sur le mur, quatre bâtonnets à face blanche et noire mobiles. Ces derniers déterminent le nombre de mouvements autorisés par tour de jeu, en fonction du nombre de faces blanches : deux faces blanches équivalent donc à deux cases de mouvement. Si vous n'obtenez aucun face blanche, ou que l'une de vos pièces arrive sur une des cases possédant un symbole (les sortes de croix égyptiennes), vous pouvez rejouer immédiatement et ainsi gagner un tour. Par ailleurs, si vous tombez sur une pièce adverse, cette même pièce sera automatiquement ramenée à son point de départ, vous conférant ainsi les plus grandes chances de l'emporter au final. Dernier, et plus important, point, pour sortir une de vos pièces vous devez l'amener sur la case tout au bout à gauche de la surface de jeu.
Pour finir, sachez que le déplacement de vos pièces suit un chemin défini en trois étapes, qui ne peut être donc modifié que par le nombre de points de mouvement. Le chemin est comme suit à partir du point de départ : de gauche à droite jusqu'à l'extrémité à droite, ensuite une case vers le haut, et enfin sur la gauche. Bien évidemment, si vous avez une pièce (à vous ou à l'adversaire) sur le chemin ou que vous tombez sur une case à symbole, votre pièce modifiera quelque peu son parcours.

La grande bibliothèque

Le système planétaire

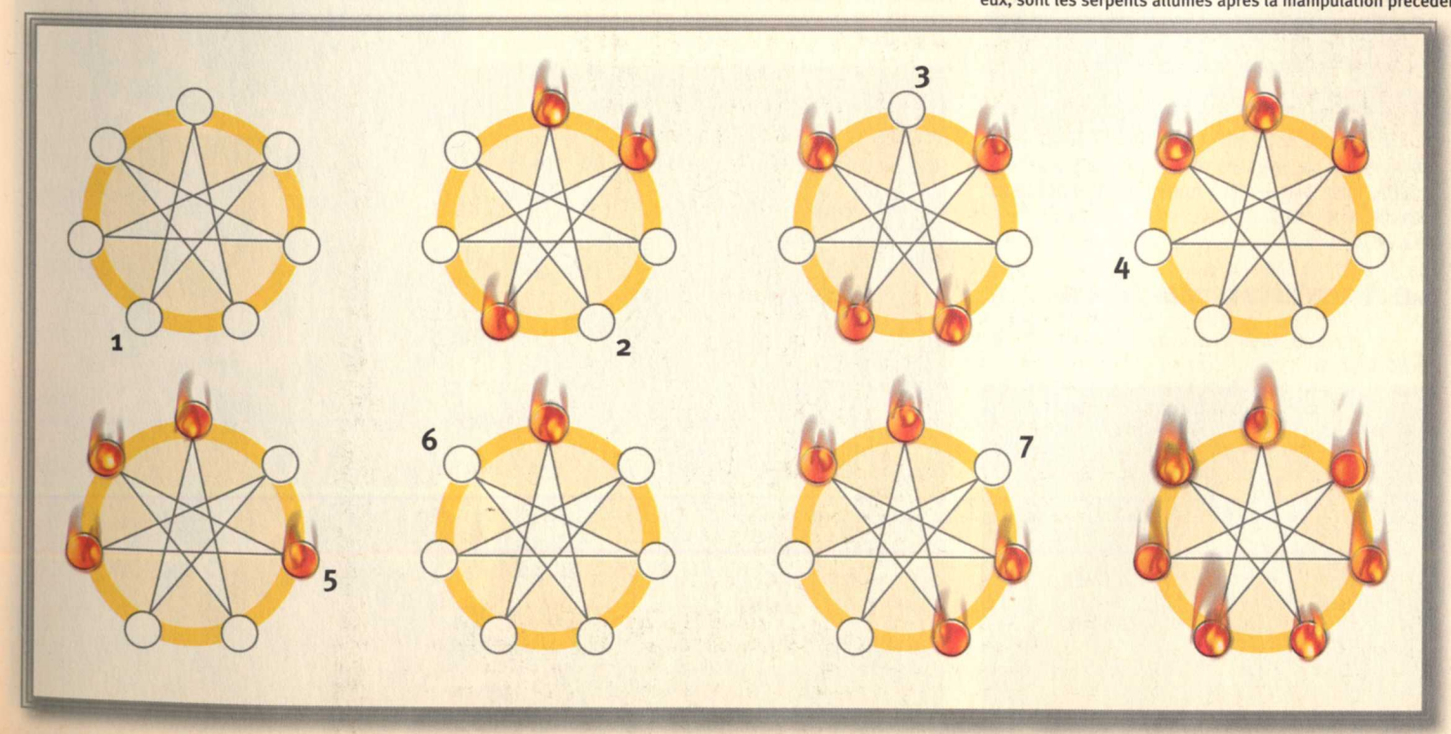
Lorsque vous avez récupéré toutes les étoiles d'or de ce niveau, vous arrivez dans une immense salle, avec de grands cercles peints au sol, quatre renfoncements dans le mur et, directement sur votre droite, un globe orné d'une ceinture de couleur bleue. Dans chacun des renfoncements se trouve un globe arborant évidemment une couleur différente.

Dans un premier temps, placez alors les étoiles d'or en votre possession sur les emplacements prévus à cet effet et vous pourrez ainsi voir les couleurs de chacun des quatre globes restants : gris, vert, rouge et jaune. Considérant que le globe bleu représente la Terre, qui doit être placée sur le rond noir central, vous devez ensuite positionner les autres planètes sur les ronds noirs présents sur chaque cercle, en fonction de la distance réelle qui les sépare de la Terre. Pour savoir si vous avez bien mis une planète à la place qui lui revient, un petit globe lumineux apparaît au-dessus de celle-ci une fois l'opération concluante. L'ordre des planètes, une fois la Terre placée au milieu, est comme suit :
Le globe gris le plus proche de la Terre en seconde position ; vient ensuite le vert sur le troisième rond noir, le rouge sur le quatrième, et enfin le dernier, le jaune sur l'ultime rond. Au final, un rayon d'énergie passe de globe en globe, et permet l'ouverture de la lourde porte de pierre de la salle, vous permettant ainsi de continuer votre route.

La grande bibliothèque

Les serpents cracheurs de feu

Juste après la résolution de l'énigme des planètes, vous arrivez dans une nouvelle salle, pour une nouvelle énigme : celle des serpents cracheurs de feu. Dans cette grande pièce sont disposées tout autour sept statues représentant des serpents de pierre. Au dos de chacun se trouve un levier, qui permet d'activer le système qui leur fait cracher des flammes. Vous noterez que les serpents sont reliés par groupe de trois et que, au milieu de deux d'entre eux, se trouve une dalle foncée, qui permet de réinitialiser à tout moment vos actions précédentes sur les serpents, mais sans pour autant remettre les leviers à leur position initiale. Comme vous vous en doutez déjà, l'objectif est de parvenir à allumer tous



Les numéros sous chaque rond (représentant les serpents) correspondent au levier à actionner dans l'ordre. Les points rouges, eux, sont les serpents allumés après la manipulation précédente.

les serpents en même temps. Un dessin de chacune des phases à accomplir vous est proposé ci-après, dans un souci de clarté pour une meilleure compréhension.

Dans le secret des Dieux...

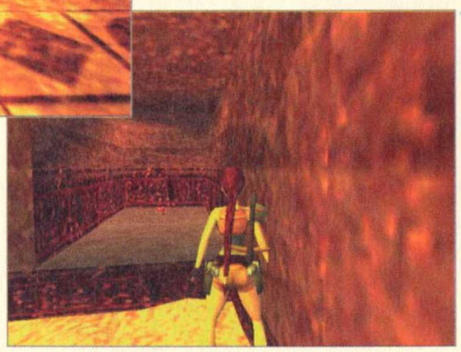
Si je vous dis : c'est un des éléments récurrents à la série des Tomb Raider, leur localisation est annoncée par un son particulier et La Révélation finale en compte soixante-dix au total, vous me répondez : les secrets, et vous aurez raison ! Car c'est de ces endroits cachés aux yeux des incultes, et recelant moult bonus, dont nous allons parler maintenant. Afin de ne pas vous gâcher tout votre plaisir à les découvrir, je ne vous les révèle pas dans leur intégralité, mais simplement quelques-uns au hasard des niveaux.

Le tombeau de Seth

Secret 1

Dans la caverne où vous débutez avec le guide, après avoir éliminé le tout premier chacal, descendez dans la grotte en passant par la droite. Presque au niveau de la sortie, vous trouverez un bloc de pierre à escalader sur le mur de droite, montez-y, puis sautez dans le renfoncement maintenant en face pour y trouver une petite trousse de secours.

Secret 2



Dans les profondeurs du tombeau, une fois que le guide a utilisé sa torche pour dévoiler un passage, et que vous vous êtes occupé des deux scorpions venus spécialement vous attaquer, descendez tout de suite dans le passage sur le mur de droite. Allez au fond, et vous arrivez dans une salle au milieu de laquelle il y a un fossé. Descendez dans le fossé et vous trouverez en tout des cartouches normales ainsi qu'une petite trousse de secours.

Les chambres sépulcrales

Secret 1

(Dès le début du niveau, lors de la phase de glisse, sautez pour agripper un mur situé face à vous, environ au milieu de la descente. Vous trouverez juste en haut une grande trousse de secours.

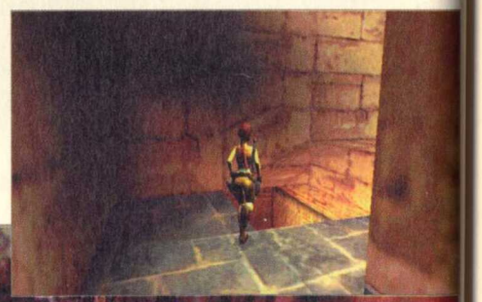
Secret 2

Juste après avoir récupéré la main d'Orion, sortez immédiatement par le passage de gauche, avant que les pieux ne sortent des murs, et vous pourrez ainsi prendre les cartouches normales.

Le temple de Karnak

Secret 1

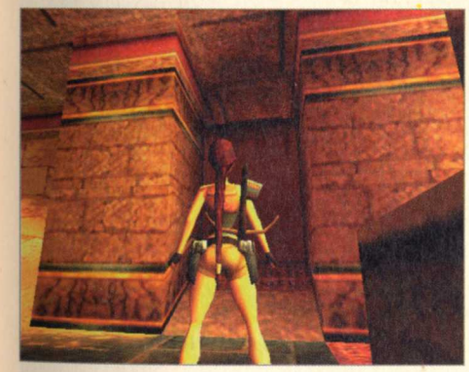
Dans la cour de l'obélisque, sur les trois couloirs à gauche, prenez celui du milieu. Tournez à gauche dans ce passage, puis empruntez le trou au sol et,



après avoir rampé quelques instants, vous arrivez dans une nouvelle salle. Soyez prudents, car ici vous aurez à défaire quatre scorpions noirs. Les objets à trouver sont cachés à l'intérieur des grands vases clairs de la salle du fond et vous y trouverez en vrac : une grande trousse de secours, de la chevrotine pour fusil, des munitions pour Uzis et des torches.

Secret 2

Dans la salle où il y a deux plafonds faits de planches, auxquels vous pouvez vous accrocher et vous balancer, passez par l'ouverture légèrement en hauteur sur le mur de gauche. Au fond se trouvent des torches et des munitions pour Uzis.

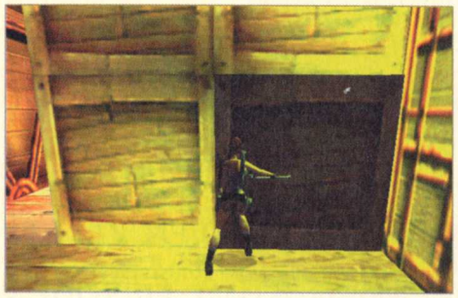


Un train à travers le désert

Secret 1

Sur le wagon de queue, agrippez-vous au rebord au bout du wagon, environ vers le milieu, et vous entrerez donc dans le wagon. À l'intérieur vous attendent des traits normaux, une grande trousse de secours ainsi que des balles de revolver.

Secret 2



À l'inverse, de retour dans le wagon de départ, avec le pied-de biche en votre possession, mettez-vous devant la caisse du fond, celle avec une petite marque circulaire noire. Utilisez dessus le pied-de biche et vous trouverez derrière une petite trousse de secours.

Les catacombes

Secret 1

Au moment de l'épreuve des deux cordes à agripper, une fois sur la seconde, élancez-vous pour atteindre l'ouverture sur le mur de gauche. Plus loin, cela vous permet de prendre le fusil à pompe, des torches et une grande trousse de secours.

Secret 2

Dans la salle où est le quatrième Trident, réduisez en poussière tous les os et squelettes qui gisent au sol à l'aide, par exemple, de l'arbalète équipée de traits explosifs. Cela dévoile une trappe à gauche des escaliers, au fond de laquelle se trouvent des traits explosifs.

Le temple de Poséidon

Secret 1

En allant poser un des Tridents sur une statue du dieu des océans, vous trouverez une grande salle, où vous attendent de pied ferme plusieurs squelettes. Débarrassez-vous-en, puis descendez dans le fossé qui se trouve devant vous. En bas, passez par le couloir de gauche, rampez brièvement et prenez enfin les traits normaux et la petite trousse de secours qui y sont dissimulés.

La grande bibliothèque

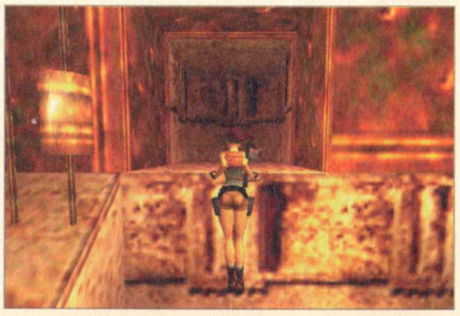
Secret 1

Dans la salle de la première des étoiles d'or, et après avoir affronté une armure fantôme, mettez-vous derrière le gros engrenage à la gauche de l'entrée. Descendez de dos par l'échelle de pierre, et poursuivez ainsi jusqu'au bout. Plus bas vous pourrez donc prendre une petite trousse de secours, des balles de revolver et des munitions pour Uzis.

Secret 2

À la suite du combat qui vous oppose au cavalier, qui vous laisse d'ailleurs le joyau du cavalier, allez tout au fond de la seconde salle, et tirez sur les contrepoids près de la grille. À l'intérieur vous trouverez une grande trousse de secours, des cartouches normales et des munitions pour Uzis.

Stéphane



ULTIMA IX ASCENSION

VOICI PRÈS DE VINGT ANS QU'ON A DÉCOUVERT LA SÉRIE DES ULTIMA. D'ABORD EN 2D ET NOIR ET BLANC, CET ULTIME ÉPISODE REVIENT SOUS SES PLUS BEAUX ATOURS. **Jeff**

En écrivant ce test, je ne peux m'empêcher d'être nostalgique car Ultima IX est le dernier des Ultima car Richard Gariott, l'auteur du jeu et fondateur d'Origin, nous l'a promis. Certes il fera d'autres jeux de rôles aussi innovants puisque c'est sa passion, mais c'est néanmoins une page d'histoire du jeu vidéo qui se tourne.

On incarne donc pour la dernière fois l'Avatar et l'histoire commence assez classiquement : on est réveillé dans la maison de l'avatar (à notre époque) par une voix qui nous guide pas à pas dans les premières actions. C'est la phase d'apprentissage du jeu. Étape très utile car tout le jeu est maintenant en 3D et pas toujours très facile à maîtriser à cause d'une interface un peu mal foutue : les objets sont assez difficiles à saisir (et pas suffisamment décrits), le système de conversation fastidieux (il faut se retaper toutes les phrases si on a loupé quelque chose) et le déplacement du personnage nécessite un peu trop de touches. Dommage qu'Origin ne se soit pas un peu plus inspiré des Doom-like car le jeu en est très proche dans son apparence.

On apprend donc comment s'habiller, à quoi sert le ceinturon (pour utiliser rapidement des objets), le sac à dos, la boussole... Une fois sorti de la maison, on peut s'entraîner à l'arc sur des cibles et tirer l'épée pour faire valdinguer un mannequin. Le combat à l'épée paraît simpliste car on ne porte qu'une seule attaque mais, au fur et à mesure de l'entraînement avec les maîtres d'armes que l'on rencontrera, on apprendra de nouveaux coups (et donc de nouvelles touches à maîtriser...).

La bonne aventure

Ensuite, on rencontre l'incontournable bohémienne posant des questions servant à déterminer la

Vidéo sur le CD

GENRE
Simulateur de vie
ÉDITEUR
Electronic Arts
(www.E.A.com)
CONFIG. MINI.
Pentium II 450
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium III 600
OPTIMISATION
Glide
MULTIJOUEUR
Non
RÉSEAU
Non
INTERNET
Non
CLASSIFICATION :
Tout public

classe de l'avatar et son équipement de départ. Juste après cette séance de tarot, on traverse le portail dimensionnel pour se retrouver à Britannia.
La création du personnage est donc très sommaire : selon vos réponses à la bohémienne, vous serez un magicien, un paladin...
Le personnage est tout de même caractérisé par quelques attributs que l'on fera évoluer au cours du jeu, mais c'est tout de même décevant pour les accros de la fiche de personnage qui aiment créer leur personnage jusque dans les moindres détails (y compris la couleur des cheveux, tout comme dans Baldur's Gate).
Aussitôt dans Britannia, l'aventure commence : on est reçu par le roi Lord British (l'incarnation de Richard Gariott) qui explique que les vertus sont corrompues par un mal étrange. En fait, c'est encore un coup de "l'increvable" Gardien qui a créé des colonnes de pierres noires qui corrompent les habitants des huit provinces et pervertissent les temples des vertus.

Par exemple, les habitants de Britain, pourtant réputés pour leur compassion, ont repoussé les pauvres hors de la ville prétextant

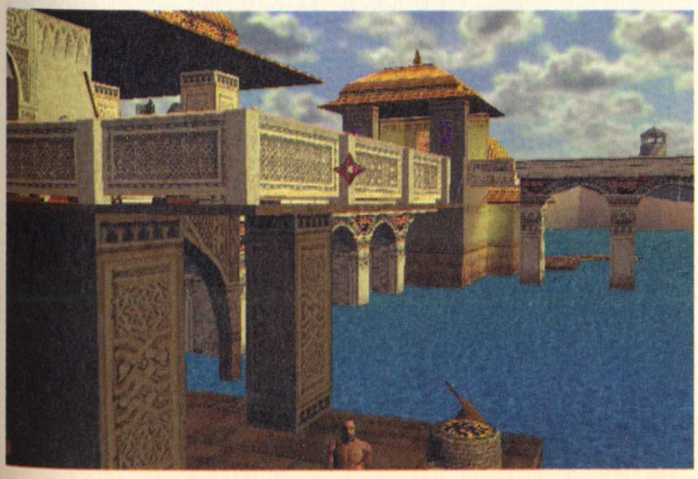
! Infos

On retrouve bien sûr l'Avatar mais aussi le Gardien, dont la première apparition date d'Ultima VII.

Un peu de pub en passant...

Un sort d'extinction de flammes permet de passer.

Vous sentez le souffle de l'aventure ?



que les pauvres seront plus heureux de se retrouver ensemble et que ce sera ainsi plus facile de les aider.

Voici donc la quête principale : rétablir les huit vertus de Britannia en purifiant les temples puis affronter le Gardien. Évidemment, à cette quête principale viendra s'ajouter une multitude de quêtes comme le sauvetage d'enfants ou l'arrêt d'une guerre.

La première chose qui surprend au lancement d'Ultima IX, c'est la richesse graphique du monde 3D, de toute beauté (les Lands of Lore et autres Elder Scroll sont enterrés vivants).

Le moteur graphique affiche en effet des prodiges visuels : des bâtiments immenses qui se perdent dans les nuages, des cascades, des forêts, des villes, des rivières, des personnages animés aux lèvres synchronisées avec les dialogues (voix anglaises impeccables par ailleurs)... Les textures sont généralement d'une grande finesse, surtout si vous jouez en 1024, avec parfois quelques exceptions incompréhensibles (les boucliers, les miroirs, le sang... ressemblent plus à des bouillies de pixels).

Le moteur 3D permet aussi de manipuler la plupart des objets, de la simple casserole à l'épée à deux mains. Tous ne sont pas directement utilisables : certains ne servent qu'à créer un monde encore plus réaliste où le joueur est complètement immergé.

! Infos

Ultima IX est en développement depuis plus de trois ans et la première version était prévue pour tourner sous Windows 3.1 !

We create worlds... You upgrade your PC

Mais tout cela se paye très cher : en dessous du Pentium III 450 128 Mo, point de salut ! De toute façon, même sur un PC puissant, ça rame encore beaucoup, à croire que le

Les autres compagnons

Raven est un personnage nouveau dans l'univers d'Ultima mais bien d'autres anciens compagnons de l'Avatar reviennent dans cette aventure. Vous retrouverez donc Mariah, Jaana, Iolo et Dupre (bien que ce dernier soit mort dans Ultima 7 Serpent Isle). Ces personnages sont basés sur les vrais amis de Richard Gariott. Iolo est ainsi un fabricant d'arbalètes et d'arcs, Dupre est l'architecte qui a créé la maison de Gariott (une maison pleine de passages secrets utilisée une fois par an pour un jeu de rôles grandeur nature). Quand à Mariah, c'est en fait l'assistante de Richard et Jaana est une de ses amies qui est partie vivre en Angleterre.

L'inventaire est toujours aussi peu pratique.

Les premiers ennemis ne sont que des loups et des rats géants.

L'AN 2000, QUE NOUS RÉSERVE-T-IL ? POUR TOUT SAVOIR EN AVANT-PREMIÈRE SUR LA DERNIÈRE ANNÉE DU MILLÉNAIRE, VENEZ CONSULTER LES PRÉDICTIONS DE MADAME WWW.LOISIR.NET SUR LES JEUX VIDÉO, LE CINÉMA, LA MUSIQUE, L'AUTOMOBILE... REÇOIT SANS RENDEZ-VOUS 24H SUR 24, 7 JOURS SUR 7.

jeu n'a pas été optimisé : les à-coups d'affichage sont très nombreux, surtout quand on change de zone ou qu'on approche d'une grande construction.
On peut toujours baisser la résolution mais, à l'inverse, cela devient complètement hideux et injouable : les polices de caractères deviennent illisibles et les textures si fines qu'elles se transforment en chemises à carreaux.

L'autre défaut du jeu, c'est la quantité de bugs : les monstres qui n'attaquent pas, le personnage qui n'avance pas (il faut s'y reprendre plusieurs fois), les objets qui disparaissent, les plantages... Il est clair que le jeu a été sorti d'urgence pour Noël et cela au détriment de la fiabilité. Cela n'empêche pas de finir le jeu mais vous avez intérêt à rester zen et à sauvegarder souvent.
Deux patches sont déjà sortis pour corriger la version américaine (celle que j'ai utilisée pour le test) et la version française est repoussée afin d'offrir aux joueurs une version plus stable.
Alors, que penser de cet Ultima IX ? Je suis à la fois complètement conquis et très énervé. Conquis parce que le jeu est très ambitieux et offre une aventure unique comme on en a rarement vu sur PC depuis bien longtemps. Énervé parce qu'il faut avoir la foi pour arriver à le terminer car, entre l'affichage hésitant et les bugs, on est souvent à deux doigts de le jeter à la poubelle.

Le château de Lord British.

Que serait un donjon sans passages secrets ?

Certains visages sont très réussis, d'autres plus flous.

Lord British est inquiet.

Les Avis

JEFF :
Si vous êtes un vieux de la vieille, qu'un jeu bugué ne vous fait pas peur et que votre PC ressemble à un dragster, vous tomberez sous le charme de Ultima IX. Sinon, passez votre chemin en courant !

LÉO :
Pas question de jouer pour l'instant à Ultima IX. J'attends de voir les patches et si la version française est bien foutue alors, oui, sans hésitation, Ultima IX se retrouvera sur mon PC.

Les + −

+
- Graphismes spectaculaires.
- L'histoire.
- L'univers très crédible.
- La durée de vie.

−
- Bugs droit devant.
- Interface peu pratique.
- Les petits PC oubliés.
- La fin d'une sage.

Les Notes

Intérêt	9/10
Graphisme	9/10
Sons	9/10

Note 91%

LA 6E PISTE

Léo de Urlevan

La chanteuse...

Ça, c'est l'entrée du commissariat, je vous jure !

Clip

Une des actrices du jeu, Johanna Labé, chante sur les musiques du générique. Les images sont jolies, il y a aussi bien des images du jeu que des passages qui n'ont rien à voir. On fait attention aux paroles. et c'est assez joli. C'est l'histoire d'une fille qui est en train de crever, damnée. C'est mystique et bizarre à la fois, ce qui apporte beaucoup de charme.

Ce jeu est une enquête policière. Un homme est retrouvé assassiné dans une rue. Dans un premier temps, il faut l'identifier. Grâce à ses clés de voiture, on remonte jusqu'à lui, son domicile. À son domicile, on trouve la clé d'un coffre de banque. En allant fouiller ce coffre, vous trouverez des photos compromettantes pour trois personnes. Vous irez interroger ces trois personnes, que vous aurez vues précédemment dans des postures curieuses. Au menu : un homme (David Soul) ayant quelques penchants pour les petites filles, un autre pour le satanisme et une lesbienne plutôt cuir. On est dans l'ambiance. Les flics mettent la main sur les vidéos. Rires gras des agents devant la lesbienne et "j'te foutrais ça en taule" devant le satanique.
L'enquête vous amènera à côtoyer un héritier décadent ayant dilapidé toute sa fortune, un provincial aimant se travestir et plein de petits sujets, entendez par là des nénettes.

Avec des vrais bouts d'acteurs dedans...

Oui, tous les personnages que l'on a sur notre écran sont des acteurs et des actrices. Bernard-Pierre Donnadieu, David Soul et Fiona Gelin sont au rendez-vous.
Décors réels, vrai scénario, on est bien loin des éternels fonds bleus. Remarquez, au niveau des effets spéciaux, c'est plutôt calme. Il y a de l'humour, de bons dialogues et un souci de bien faire les choses. Le gros problème vient de la convivialité du jeu. On clique sur la vidéo alors que c'est en mouvement. On ne clique plus sur un plan fixe. Mais c'est parfois trop rapide. Chaque clic vous fait baisser votre compteur de temps. Vous avez 72 heures pour résoudre l'affaire.

Vidéo sur le CD

GENRE
Aventure
ÉDITEUR
Faustine Productions
www.la6emepiste.com
CONFIG. MINI.
Pentium II 200
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 300
OPTIMISATION
Aucune
MULTIJOUEUR
Aucun
RÉSEAU
Aucun
INTERNET
Aucun
CLASSIFICATION :
Déconseillé aux - de 18 ans
COMMENTAIRE :
www.la6èmepiste.com

Les Avis

LÉO DE URLEVAN :
C'est rare mais, au final, je ne sais pas trop quoi en penser. L'action sur des vidéos en mouvement est une première, mais pas convaincante du tout. En revanche, tout le reste est correct : la compression, le scénario, les acteurs...

JEFF :
Vraiment bizarre ce truc. On est d'abord déconcerté et ensuite, on s'implique dans une bonne histoire. Malheureusement, la jouabilité n'est pas au rendez-vous. Bref, c'est le meilleur et le pire réunis dans le même produit.

Les + −

+
- Compression vidéo
- Intrigue
- Acteurs
- Ambiance
- Johanna Labé

−
- Jouabilité
- Quelques incohérences

Les Notes

Intérêt	8/10
Graphisme	8/10
Sons	7/10

Note **82%**

ACTUALITÉS | FILMS ET SEANCES | REVUE DE PRESSE | BANDES-ANNONCES | BOX-OFFICE | SHOPPING | FORUM

ALLOCINÉ.FR®

Ça donne envie d'y aller !

1er site français consacré au cinéma, allocine.fr vous plonge au cœur du 7ème art : tournages, people, business, des informations exclusives et surtout quotidiennes qui vous font vivre au rythme de vos films et de vos stars préférés !

Europe 2

YAHOO!
www.yahoo.fr

LE MAGAZINE DU CINÉMA
Ciné Live
www.loisir.net

La chaîne musicale
MCM
www.mcm.net

STRATÉGIE

SWAT 3

Close Quarters Battle

VOICI TYPIQUEMENT UN JEU QUI SE PRÊTE AUX PARTIES EN RÉSEAU. ET IL N'Y A PAS DE MODE RÉSEAU ! MAIS LE MODE SOLO EST UN MONUMENT DANS SON GENRE. **Léo de Urlevan**

Avant d'aborder le test de Swat 3, il convient de revenir sur les deux précédents volets. Le premier est apparu après la série des Police Quest, jeux d'aventure vraiment excellents. Mais la grande mode était aux jeux en vidéo plein écran et le résultat n'était pas transcendant. Disons-le tout net, le gameplay était franchement insupportable. Cela consistait à faire des signes de doigts, non, pas ceux que vous croyez, à vos coéquipiers et à utiliser certains appareils au bon moment. L'apologie des armes était très présente et on assistait vraiment à un jeu de fachos.

Dans le second, on n'avait plus de la vidéo mais une perspective en 3D isométrique. Pour ne plus avoir affaire à un jeu de fachos, on pouvait diriger des terroristes, prêts à tous les crimes possibles. Mais à y regarder de plus près, le fait d'incarner des terroristes, est-ce une bonne idée ? Et là aussi le gameplay était lamentable. Bref, Swat 3, on l'attendait de pied ferme en vue d'en faire une news. On est comme ça à PC Soluces, pleins d'idées préconçues. Enfin, on avait un peu vu le jeu tourner, on avait trouvé ça assez beau mais on savait déjà que l'on ne pourrait pas jouer en Multijoueur ; du moins pour le moment. Le patch qui ajoutera cette fonction viendra malheureusement plus tard, sur Internet ou sur le CD-Rom de PC Soluces. Pour le moment, on profitera d'un mode Solo excellent. Dommage que tout ne soit pas implanté dès le départ ; enfin bon, Jeff, se chargera du test sur le mode Multijoueur dans sa rubrique. Moi, ça me fait moins de boulot mais je ne peux m'empêcher de penser que le jeu n'est pas tout à fait complet.

Vidéo sur le CD

GENRE
Stratégie
ÉDITEUR
Sierra
(www.sierra.fr)
CONFIG. MINI.
Pentium II 266, 32 Mo
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 333, 64 Mo
OPTIMISATION
3D
MULTIJOUEUR
Non
RÉSEAU
Attendre patch
INTERNET
Attendre patch
CLASSIFICATION :
À partir de 18 ans
COMMENTAIRE :
www.sierrastudios.comm/games/swat3

Prise en main

La prise en main est assez agréable. Au départ, on se paume un peu dans le matériel et dans les actions à effectuer mais après avoir compris comment passer la première mission, on a compris comment passer toutes les autres. Mais chaque mission apporte cependant sa propre nouveauté.

Une jouabilité sans faille...

Swat 3 vous met dans les mêmes situations que dans les précédents volets. On est opposé à des preneurs d'otages, des poseurs de bombes, des terroristes, bref, des mecs pas franchement fréquentables. Cette fois-ci, on ne joue plus le rôle

Top Rédaction

STRATÉGIE

AGE OF EMPIRES
sortie : Novembre 98 • Note : 92 %

CIVILIZATION : CALL TO POWER
Sortie : Avril 99 • Note : 91 %

DUNGEON KEEPER 2
Sortie : Juillet 99 • Note : 92 %

POPULOUS : À L'AUBE DE LA CIVILISATION
Sortie : Décembre 98 • Note : 96 %

THEME PARK WORLD
Sortie : Décembre 99 • Note : 83 %

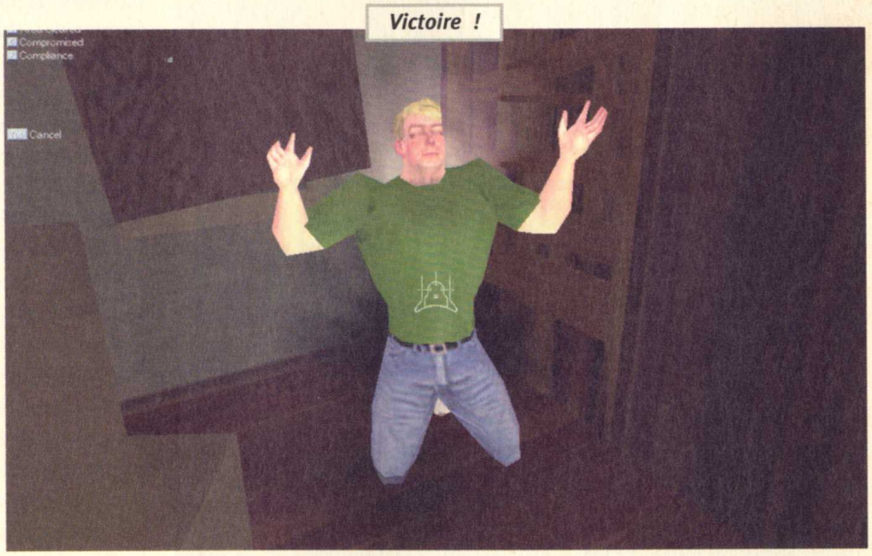
des terroristes. Mais là, tout est en 3D ; bref, on n'a plus la même jouabilité. Cela devient même tout à fait agréable. On incarne un personnage, en vue subjective, comme dans les Doom-like. La mission se décompose en deux phases. Tout d'abord, on vous contacte pour vous faire connaître la nature du problème : prise d'otages, enlèvements, etc. On vous montre plus ou moins le building ou le lieu dans lequel vous allez devoir travailler. En fonction de ces infos, vous devrez choisir votre équipement. Ensuite, vous voici au cœur même de l'action. Vous devez vous débarrasser des ennemis le plus vite possible. Débarrasser ne veut pas forcément dire tuer. Le terme le plus exact serait plutôt maîtriser. On peut en effet l'obliger à déposer les armes en le cernant avec plusieurs équipiers. Très souvent l'intimidation marche. Il faut quand même dire que cinq mecs armés jusqu'aux dents qui viennent au contact en criant de se rendre, ça peut impressionner. Dans ce cas, il ne reste plus qu'à sortir les menottes et passer au suivant. Cette solution est toujours préférable pour une raison évidente. En ne flinguant pas l'adversaire, vous ne vous servez pas de vos armes bruyantes et vous ne mettez pas les autres terroristes en état d'alerte. Vous pouvez continuer d'avancer sur la pointe des pieds, très lentement. Si l'alerte est déclenchée chez les autres, vous pouvez en effet vous mettre à courir mais être beaucoup moins discret. Bien entendu, vous pouvez continuer à gueuler aux adversaires que vous vous rendez mais s'ils vous voient avant que vous n'ayez fait les sommations conseillées, ils tirent. Quand les adversaires sont très nombreux (parfois ils peuvent être une vingtaine), il est très rare que la méthode douce fonctionne. Mais heureusement, vous avez un matériel assez varié pour pouvoir forcer les adversaires à se rendre.

Chut...

Les membres du Swat ne portent pas d'armes munies de silencieux.
Cela nous a plutôt surpris. Dans certaines situations, ça pourrait être pratique, non ? Comme on est des gars sérieux et que l'on ne fait jamais d'interview bidonnée, on s'est renseigné auprès du GIGN pour savoir si les méthodes étaient similaires en France.
Eh bien, oui. En fait, le rôle de ces gendarmes n'est pas de tirer mais d'arrêter, en allant au contact. Ils ne tirent que lorsqu'on leur tire dessus.
Les arrestations se font avant tout sur l'intimidation. J'ai beau apprécier à peu près autant les gendarmes que Brassens, je trouve ça couillu.

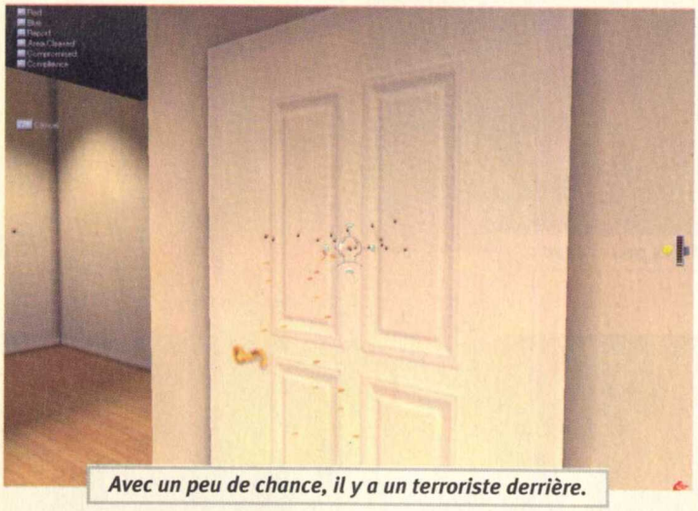
Prêts pour l'assaut.

Victoire !



Avant chaque mission, on nous présente les lieux sous un plan très large.

Dans la place...



Avec un peu de chance, il y a un terroriste derrière.

Drôle de paillasson.

Les intimidations d'usage n'ont pas vraiment marché.

Par exemple, on a les gaz lacrymogènes qui font tousser le type en face pendant un bon moment. Cela permet d'avoir un peu la paix pendant que l'on passe les menottes.

Dans les poches ?

On a aussi les grenades éblouissantes qui aveuglent l'ennemi pendant quelques secondes. Dans un autre ordre d'idées, on a un outil pour crocheter les portes ou bricoler dans certaines occasions et quelques charges explosives également utiles pour ouvrir des portes. Mais là aussi, au revoir la discrétion... Le plus intéressant du jeu reste sans aucun doute les missions en elles-mêmes. Grâce au moteur du jeu, on s'implique vraiment dedans. Et puis, on a tous plus ou moins vu des trucs similaires à la télé. Cela commence par un tireur dans une baraque qu'il faut maîtriser. Un seul homme, c'est du gâteau. Il faut impérativement l'arrêter, ne pas le flinguer et éviter que sa femme prenne une balle perdue. Plus tard, on devra investir une maison dont la famille est faite prisonnière par six ou sept ennemis. Là, quand on connaît les lieux, on commence à utiliser quelques astuces. En entrant dans la cuisine par exemple, on peut tirer dans le cellier, à hauteur d'homme une gamine peut se cacher dans le placard mais elle est toujours allongée. En revanche, un terroriste peut se cacher, avec ou sans elle. Lui est debout. Tirer dans la porte avant de l'ouvrir vous aidera à rester en vie. Oui, dans Swat 3, les dégâts sont très bien gérés. C'est d'ailleurs le jeu le plus impressionnant à ce niveau. Si vous tirez dans une porte fermée, que vous l'ouvrez, vous verrez les impacts des balles de l'autre côté de la porte. Mais il ne sera pas rare de voir d'autres impacts dans le mur derrière la porte ! C'est merveilleusement bien pensé et ce n'est pas simplement là pour faire joli. Cela peut devenir une stratégie très payante.

! Infos

La version que nous avons testée est en anglais. Les voix y sont extraordinaires. La localisation sera-t-elle à la hauteur ? Espérons que celle-ci ne soit pas aussi catastrophique que Gabriel Knight 3.

Des lieux spécifiques

Les missions vous plongent dans des lieux très variés comme une chaîne de télé, une boîte de nuit, une église – avec passage secret bien sûr, un appartement luxueux, un terrain vague, un hôtel – sur plusieurs étages, évidemment. Graphiquement, c'est magnifique. On aurait aimé avoir un peu de fantaisie au niveau des armes. Et là, les amis, quelle que soit l'arme qu'on sélectionne, c'est toujours le même résultat : ça tue. Il suffit de tirer une rafale au PM, quel qu'il soit, pour voir le type d'en face s'écrouler. En soi, c'est assez logique, mais dans la maniabilité des armes, tout est similaire. On aurait pu avoir un handicap avec des armes très lourdes et un certain recul au fur et à mesure

Swat 3 vs Rainbow 6

Swat 3, c'est exactement le même genre que Rainbow 6 mais la réalisation est bien différente. Swat 3 est monstrueusement plus joli, les voix renforcent aussi le réalisme. Dans Rainbow 6, les préparatifs de la mission sont beaucoup plus importants mais on peut quand même les mettre de côté pour investir un immeuble seul, un peu comme dans Swat 3, cela dit. Rainbow 6 n'est pas franchement laid mais reste beaucoup plus simpliste que son concurrent. Et certaines textures sont affreuses.

INTERVIEW

L'adjudant Meurdesoif est un des membres du RAIDE (Regroupement des Alcooliques Incurables et Drogués Effrénés). Nous l'avons interviewé pour qu'il nous confie ses appréciations sur le jeu.

PC Soluces : Bonjour. Vous venez de voir Swat 3 dans ses grandes lignes. Une mission du RAIDE se déroule-t-elle de la même façon ?
Adjudant Meurdesoif : Il y a des similitudes dans les méthodes mais les finalités ne sont pas toujours les mêmes. Visiblement, le Swat préfère les arrestations. Nous, on descend.

PC S : Ce sont des méthodes brutales, non ?
AM : Aarf ! Non, pensez-vous, on fait même des concours. Le premier qui descend ses douze canettes est sous la gouttière pour la partie de belote suivante.

PC S : Oui, je vois. Mais ici, c'est en dehors de vos heures de service, j'imagine. Mais pour ce qui est de vos interventions sur le terrain, parlez-moi de votre dernier acte de bravoure.
AM : C'était au lieudit Le Balto, en banlieue parisienne. Nous avons été prévenus par un appel de Paul, le propriétaire des lieux, qu'un individu avait pris en otage La Mirabelle...

PC S : La Mirabelle, une jeune fille ?
AM : Ah ah ! Oui, si vous voulez. (Là, il rigole tout seul pendant deux minutes). Avec les collègues, nous sommes intervenus. Nous avons fait irruption dans les lieux. Cela s'est passé très vite. L'homme était seul et parlait à sa bouteille. Nous l'avons ceinturé et emmené au dépôt le plus proche. Bilan : pas une goutte de sang n'a coulé.

PC S : Pas une goutte ?
AM : Ah ah ! Si, mais après.

PC S : Bon, ben merci... À la bonne vôtre...

Bonjour l'artillerie !

Certains lieux sont vraiment des coupe-gorge.

Dès la sortie du bus, c'est l'embuscade.

LES AVIS

LÉO DE URLEVAN :
Swat 3 est une bonne surprise. L'ambiance est là, grâce à des sons et des graphismes respectivement réalistes et très détaillés. On se prête volontiers au jeu à chaque mission. Dommage pour le mode Multijoueur tout de même.

JEFF :
Swat 3 va-t-il pouvoir concurrencer le Mod d'Half-life, Counterstrike ? Ben pas trop pour le moment puisque l'on ne peut même pas y jouer en réseau. Pour le moment, il n'est qu'un jeu très classique, mais tout de même bien réalisé. Espérons simplement que le patch nous en mettra autant dans la vue que ce mode Solo.

LES + −

+
- Graphismes.
- Sons.
- Gameplay.
- Missions très intéressantes.

−
- Pas de Multijoueur.
- Comportement des équipiers parfois étrange.

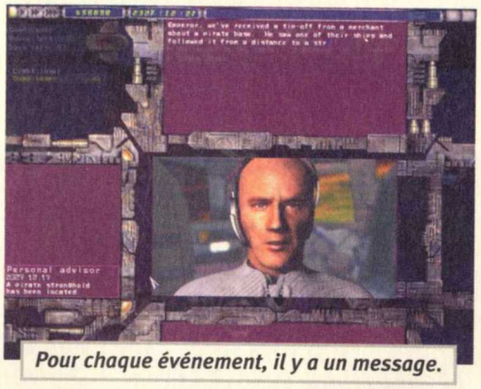
LES NOTES

INTÉRÊT	8/10
GRAPHISME	9/10
SONS	9/10

Note 90%

IMPERIUM GALACTICA 2

Léo de Urlevan



Pour chaque événement, il y a un message.

On peut envoyer plusieurs flottes sur le même ennemi.

Les recherches... Hautement bordéliques.

WWW.LOISIR.NET, C'EST VACHEMENT BIEN MAIS C'EST PAS GRAVE.

Certains d'entre vous se souviennent peut-être du premier. Ce n'était pas très brillant. Sa laideur faisait que l'on n'avait pas franchement envie d'aller très loin. Quand on se penchait tout de même dessus, on s'apercevait qu'il mélangeait de nombreux genres : la gestion, la stratégie, et que le scénario était assez honnête. Malheureusement, les trop nombreux bugs faisaient qu'on l'oubliait vite.

Cette fois-ci, on s'aperçoit que les graphismes ne sont pas repoussants. Agréables même. Non, magnifiques. Le principe du jeu est le même. En début de partie, on a une base sur laquelle on peut s'implanter, il faut construire des bâtiments scientifiques qui vous permettront de faire des découvertes, pour pouvoir créer de nouveaux vaisseaux tout en n'oubliant pas de repousser des attaques ennemies qui viendront par-ci par-là égayer la monotonie quotidienne de vos colons. Il faudra bien vite commercer avec certaines races extraterrestres et s'étendre le plus possible en colonisant de nouvelles planètes et en développant une flotte impressionnante. Les combats spatiaux sont d'une rare beauté et, lorsque l'on a deux grosses flottes en opposition, ça devient Star Wars.

GENRE
Gestion/Stratégie
ÉDITEUR
GT Interactive
www.gtinteractive.com
CONFIG. MINI.
Pentium 266, 32 Mo
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium 350, 64 Mo
OPTIMISATION
3D
MULTIJOUEUR
Oui
RÉSEAU
8 joueurs
INTERNET
8 joueurs
CLASSIFICATION :
Déconseillé aux - de 12 ans

Vous vous doutez bien, si ce test ne tient qu'en une page, c'est qu'il y a des problèmes. La prise en main, déjà. Il y a beau y avoir un tutorial, tout est beaucoup trop lourd à gérer pour pouvoir prendre un réel plaisir à jouer. On gère dix mille choses à la fois et, en plus, dans le même temps, on est attaqué. Cela va beaucoup trop vite, même en mode Facile. On essaie de se concentrer pour faire une belle ville et voilà que ça vole en éclat. Typiquement le jeu mal réglé quoi...

LES AVIS

LÉO DE URLEVAN :
Imperium Galactica 2 aurait pu être un bon jeu s'il avait été plus accessible. Le Tutorial ne suffit pas car il y a un trop grand décalage entre cette phase de jeu et une partie proprement dit.

JEFF :
Et on dit que Mankind est bugué ! Et injouable. À côté d'Imperium Galactica, l'interface de Mankind est simple. On passe du clic droit au clic gauche, au clic gauche/droit sans oublier des raccourcis clavier. Pas convivial.

LES + −

+
- Les séquences vidéo, magnifiques.
- La recherche.
- Le mélange des genres.
- Les combats.
- Graphismes en général

−
- Manque de convivialité.
- Difficile à manier.

LES NOTES

INTÉRÊT	8/10
GRAPHISME	9/10
SONS	8/10

Note 81%

Armageddon's Blade

Add-on pour

Heroes of Might and Magic III

Jeff

GENRE
Startégie
ÉDITEUR
3DO/Ubisoft
www.3do.com
CONFIG. MINI.
Pentium 233
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 250

Les habitants d'Erethia sont décidément maudits car, à peine la paix retrouvée, voici qu'un nouvel adversaire encore plus terrible surgit du chaos. Le roi Lucifer Kreegan a en effet mis la main sur l'Armageddon's Blade, une relique magique d'une rare puissance capable de mettre le monde à feu et à sang. Roland Ironfist et la reine Catherine reprennent ainsi du service en repartant à la tête de leurs armées. Que dire de cette nouvelle extension sinon qu'on reste dans la continuité avec quelques changements minimes. On peut ainsi (ou plutôt enfin) contrôler les tirs des tourelles des donjons, pourvu qu'on ait le talent de Balistique. On peut acheter des unités upgradées ou non (à condition bien sûr d'avoir fait la recherche). Il y a aussi quatorze unités nouvelles (élémental psychique, élémental de glace), une nouvelle ville (le Conflux Élémental), sept nouveaux héros, six campagnes et un éditeur de mission amélioré qui permet de créer aussi ses propres campagnes. Rien de spectaculaire donc mais c'est néanmoins un add-on correct pour un jeu toujours aussi passionnant.

Note 80%

PC SOLUCES
Vous cherchez une ASTUCE, une SOLUCE ?
Les meilleurs jeux à gagner :
3615 PCSOLUCES - 08 36 68 14 16

Sam Pyjam, Pouce Pouce, Marine Malice et James Renard : Ils vous attendent sur le serveur HUMONGOUS 08 36 68 29 19

Toute l'actualité ciné, tous les horaires.
Ciné Live
Des places de ciné, des avant-premières, des K7 Vidéo et des DVD à gagner...
3615 CINELIVE

UP! MUSIC
Les chroniques des CD, les annonces des concerts. Des places de concerts, des backstages, des CD audios, des K7 vidéo et des DVD à gagner
3615 MUSICUP

Cyber Press Publishing
Vous désirez connaître le sommaire de CINÉ LIVE, PC SOLUCES ou des BIBLES DES SECRETS, ou vous souhaitez commander nos anciens numéros ou encore vous abonner (paiement par CB accepté) :
08 36 68 84 48

Shadowman, le Hit de cet été arrive sur PC.
Acclaim
Pour les dernières infos, les astuces, les soluces et les concours :
3615 ACCLAIM - 08 36 68 2 4 6 8

Civilization CTP et Fighter Squadron et
Activision
Tous nos derniers jeux à gagnez :
3615 ACTIVISION - 08 36 68 17 71

CRYO
Faites le tour du monde avec CRYO : de Chine à Versailles, en passant par Égypte et Atlantis, toutes les solutions de ces jeux sont sur :
3615 CRYO

Attention ! Un "Duke" peut en cacher un autre !
Duke Nukem
Duke Nukem Forever bientôt sur le 3615 DUKE

EIDOS
Les TOMB RAIDER, SOUL REAVER, COMMANDOS et FINAL FANTASY VII, n'ont plus de secrets pour nous. Et pour vous ?
3615 EIDOS · 3615 TOMBRAIDER · 3615 FF7 · 08 36 68 19 22

GT Interactive
Discworld Noir, Driver, mais aussi la Saga d'Abe - Oddworld et les solutions pour nos autres jeux :
3615 GT INTERACTIVE
08 36 68 14 11

Konami
Les solutions de Silent Hill, Castlenavia 64 et Metal Gear Solid sont disponibles sur le
3615 KONAMI - 08 36 68 16 15

Microïds
Des infos, des astuces, des solutions complètes, des réponses personnalisées sur les jeux MICROIDS
3615 MICROIDS - 08 36 68 88 81

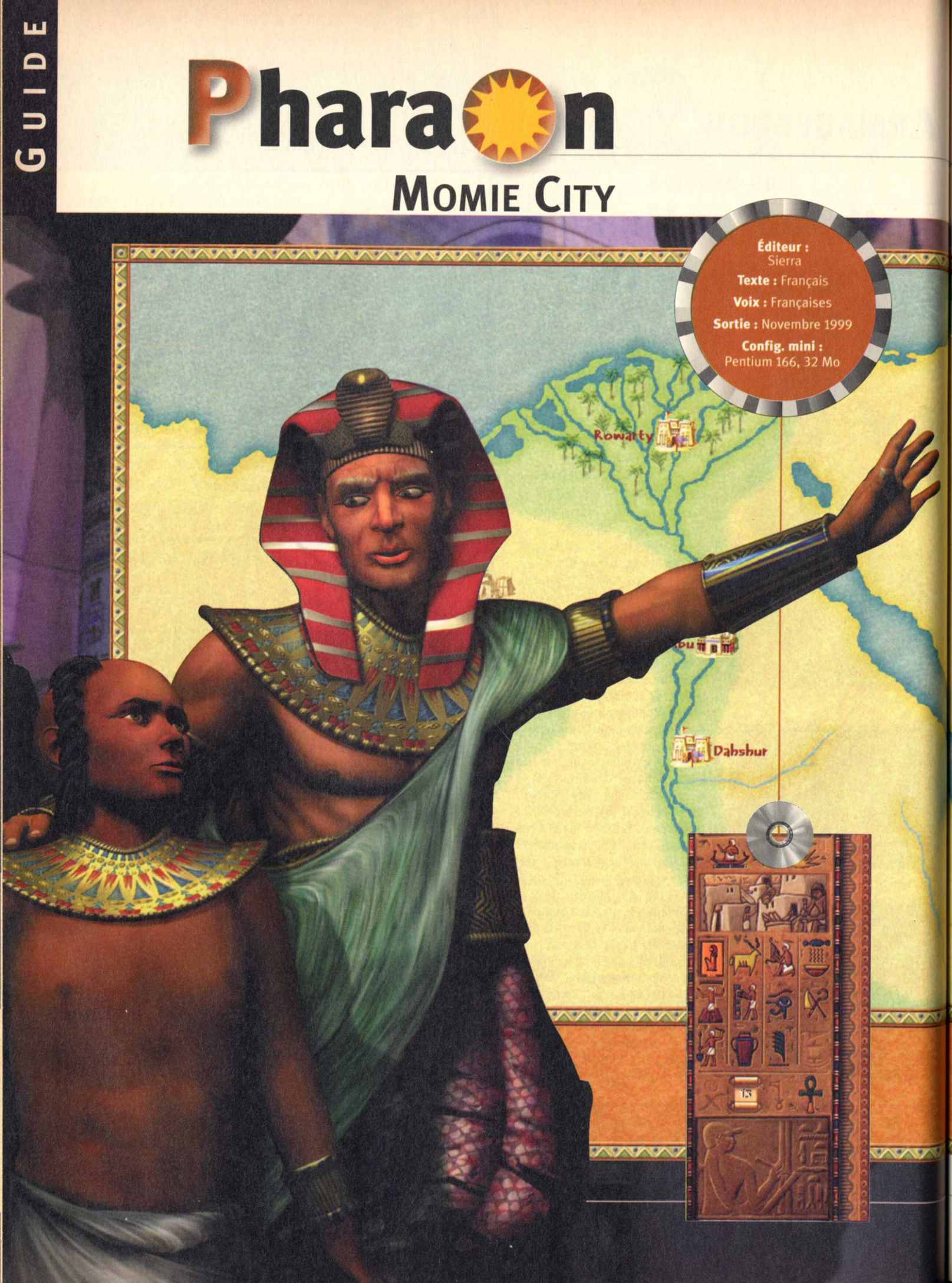
Take 2 Interactive Software
Apprenez à piloter avec FLY!, la nouvelle référence en simulateur de vol et à vous cacher avec Hidden & Dangerous. Astuces, solutions, concours
3615 TAKE2 - 08 36 68 57 75

Tarif audiotel minitel 3615 et 08 36 68 : 2,23 F/min.

Pharaon

Momie City

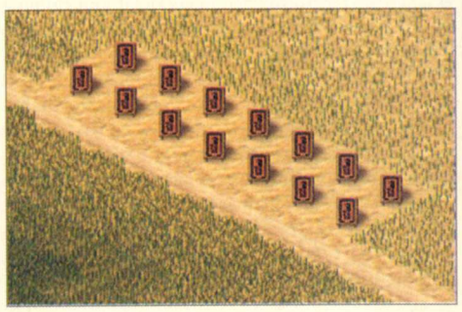
Éditeur : Sierra
Texte : Français
Voix : Françaises
Sortie : Novembre 1999
Config. mini : Pentium 166, 32 Mo



Pharaon est le digne successeur de la série des CÆSAR. Avec la même recette, c'est-à-dire en faisant un habile mélange entre SIM CITY et un contexte historique, vous voici prêt à bâtir les grandes pyramides d'Égypte.

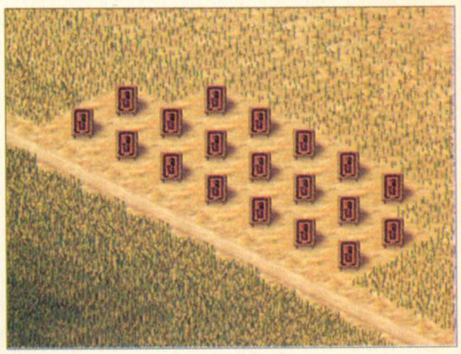
QUARTIER RÉSIDENTIEL

L'un des nerfs principaux d'un jeu tel que **PHARAON**, c'est la population. Quoi de plus normal puisque votre but est de construire une ville et de la faire évoluer. Avant que de nouveaux habitants viennent s'installer dans les fondations de votre ville, il faut implanter des quartiers résidentiels. On pourrait mettre des maisons dans tous les sens au petit bonheur la chance. À la limite, dans la réalité, cela pourrait fonctionner. Mais nous sommes dans un jeu et, si vous voulez être efficace, il est préférable de suivre quelques **règles élémentaires**. Vous devez tout d'abord savoir qu'un emplacement pour une maison qui serait trop éloigné d'une route finirait par disparaître avec le temps. Dommage de dépenser même peu d'argent pour rien. Vous ne devez donc jamais placer un emplacement de construction d'une résidence à plus de deux cases d'une route.



Pas de maison à plus de deux cases de la route.

Plutôt étrange puisque les grands pâtés de maisons ont une taille qui leur permet de s'écarter de manière plus considérable de la route. Il est donc préférable de laisser un peu d'espace derrière les maisons. Cela permettra ensuite de garder de la place pour l'épanouissement de ce quartier résidentiel. En effet, au moment de l'évolution, s'il n'y a pas d'espace libre pour se développer, les résidences stagneront. S'il y a de l'espace, elles augmenteront de taille automatiquement. Cette règle élémentaire ne fonctionne que pour les grands pâtés de maisons. Si vous placez seulement un carré de construction, l'évolution n'ira pas au-delà !
Au lieu de laisser un espace vide, autant donner satisfaction aux habitants. Je vous conseille d'y placer quelques **embellissements** (plutôt des jardins). Pensez à laisser de la place aussi pour les diverses structures qui permettront à vos quartiers de se développer (bazars, points d'eau, loisirs...). De même, j'ai tendance à construire en premier la **place des fêtes**. En effet, celle-ci prend énormément de place et il est très difficile de la placer plus tard. De plus, elle a deux avantages. Le premier est que vous aller créer tout de suite l'un des quartiers les plus riches de votre ville. Le second est en rapport avec la religion. Il sera alors possible de donner régulièrement des fêtes pour les dieux. Mais nous verrons ça un peu plus tard.



Mauvais. Il y a des maisons à plus de trois cases. C'est inutile !

Les réseaux routiers

Vous allez tracer les routes qu'emprunteront la population ainsi que les fonctionnaires et les ouvriers. Tout autant que les quartiers résidentiels, cela risque d'influer de manière importante sur la façon dont se comportera votre ville. **Par exemple, avec un mauvais réseau routier, les bazars auront du mal à livrer les habitants, les pompiers n'arriveront jamais à temps en cas d'incendie...** Dans ce cas, il vous faudra construire plus de casernes de pompiers et autres types de construction utilitaires. Pour éviter ce problème, essayez de garder un réseau routier simpliste. L'idéal serait par exemple d'avoir une route qui tourne en rond. On sait que c'est impossible. Mais le concept est intéressant

Problème de construction

Une fois que l'on a placé un grand nombre de constructions, on ne voit pas toujours ce qui se trouve juste derrière. Cela peut donc poser problème pour placer avec précision une petite construction ou un morceau de route. Dans ce cas, appuyez sur la touche **"C"**, **"D"**, **"E"** ou **"F"**. La vue changera et vous verrez sans problème la délimitation de chacune des constructions et la route. Vous pourrez alors placer avec précision une nouvelle construction ou un morceau de route. Appuyez de nouveau sur la même touche pour revenir à la vue normale. Nous verrons plus tard à quoi servent vraiment ces touches.

pour comprendre. En fait, avec une route en rond, un pompier ferait le tour de la ville sans arrêt et passerait à tous les endroits et de manière régulière. Avec un réseau routier très complexe avec d'innombrables intersections, votre pompier devra prendre une décision à chaque carrefour pour savoir vers où il se dirigera ensuite. On se retrouve donc avec une couverture plus ou moins aléatoire des quartiers.

N'oubliez surtout pas de placer des barrages routiers au début de votre ville et à la fin. Cela évitera aux promeneurs d'aller faire un aller et retour à l'autre bout de la carte pour rien. Ce serait une perte de temps mais pis encore. Prenons toujours le cas d'un pompier, le temps qu'il parte au bout de la carte et qu'il revienne, il se peut que votre ville ne soit plus qu'un tas de cendres fumantes.

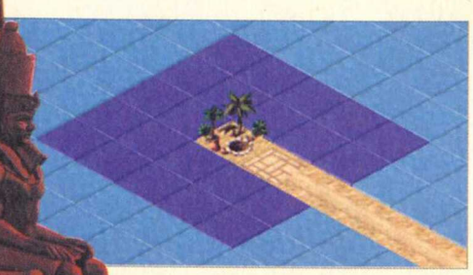
Pour en finir avec les réseaux routiers, sachez que, si vous voulez faire une très grande ville, **il vous faudra en réalité créer plusieurs structures plus ou moins autonomes**. Un peu comme de petites villes à l'intérieur de la grande. En faisant cela, vous pourrez utiliser des barrages routiers pour éviter que les promeneurs s'égarent dans les quartiers où ils n'ont rien à faire. Un moyen de séparer les services locaux. Le seul écueil concerne la main d'œuvre. Mais nous avons déjà vu qu'il était préférable de faire des logements vétustes pour ceux qui produiront les richesses que les autres dépenseront. Cruel mais c'est aussi un peu la réalité. Les barrages routiers bloquent seulement les habitants et travailleurs qui se promènent dans la ville en suivant les routes sans un véritable but. À l'opposé des travailleurs qui ont un but précis comme les acheteurs des bazars qui se dirigent sans problème vers un grenier ou un entrepôt... Ou alors les porteurs de marchandises ainsi que les travailleurs qui vont dans les champs. En revanche, les vendeurs des bazars qui donnent les marchandises aux habitations sont incapables de traverser les barrages routiers.

Conditions de développement

Pour que les quartiers résidentiels se développent, il va falloir en prendre soin. En effet, pas mal de critères rentrent en ligne de compte. Le placement de certaines industries ou institutions ont tendance à rendre le quartier moins attrayant. À l'inverse, d'autres constructions ont tendance à aider le développement. Mais il ne s'agit pas seulement de placer les bons bâtiments les uns à côté des autres. Le problème est un peu plus complexe. Car il faudra aussi ravitailler les habitants avec de l'eau potable (a priori, les puits sont à proscrire). Mais il faudra aussi les rassurer en évitant la criminalité et surtout leur donner ce dont ils ont besoin grâce à un **bazar local**. Bazar que, d'ailleurs, vos habitants préféreraient voir loin de leurs maisons. Amusant !

Si vous voulez développer une ville magnifique tout en gardant l'efficacité d'une grande industrie, cela pose un problème. Les quartiers résidentiels auront du mal à évoluer lorsqu'ils seront proches de lieux de travail aussi bruyants ou nuisibles. La solution est simple. Organisez dès maintenant une coupure dans la population. D'un côté les riches et de l'autre les pauvres. Faites un centre-ville où peu de chose risque de gêner vos habitants (parfois, on ne peut pas faire grand-chose). Et, de l'autre, installez des zones industrielles. Près de ces zones, mettez quelques habitations dont le but ne sera pas d'évoluer mais simplement de produire une main d'œuvre nécessaire à la bonne marche financière de la ville. C'est d'ailleurs près de ces habitations que vous pouvez construire avec une grande bonté un puits, histoire qu'ils ne meurent pas de soif.

Revenons sur l'eau. Elle est très importante puisque c'est l'une des premières choses qui favorisera l'évolution d'une résidence. Tout d'abrd,les **puits** alimentent un nombre de secteurs très restreint. En plus, cela les alimente mal.



Approvisionnement rudimentaire en eau potable par un puits. Les cases bleu foncé indiquent les maisons qui auront un accès limité à de l'eau potable.

Comme je l'ai déjà dit, il est préférable de placer des **points d'eau**. Ceux-ci alimentent les habitations en eau potable de manière très différente. En effet, un porteur d'eau va faire des allers et retours entre le point d'eau et toutes les maisons qu'il trouvera sur son passage. C'est le moyen le plus efficace pour approvisionner en eau les quartiers résidentiels. Cela pose tout de même un problème identique à celui que l'on rencontre avec les divers promeneurs concernant les routes.

Pour savoir si les maisons sont bien alimentées en eau, appuyez sur la touche **"E"**. L'écran changera et vous donnera une idée de l'approvisionnement.

En fait, le meilleur moyen est de placer quelques points d'eau au début du jeu de manière à bien livrer toutes les maisons. Sachez qu'un porteur d'eau ne se déplace en moyenne que de vingt-cinq cases sur la carte. Il n'ira pas plus loin et retournera alors à son point de départ. À vous donc de bien estimer les distances pour optimiser le placement des points d'eau.

Pour finir, faites bien attention à la manière dont va se développer votre ville. Sur certaines parties de la carte, il sera impossible d'avoir de l'eau potable ou presque. En effet, on ne peut placer un puits ou un point d'eau que sur des zones qui contiennent une nappe phréatique (les cases bleu clair en mode d'affichage d'approvisionnement d'eau ou les zones avec de l'herbe sur l'autre mode). Je vous conseille donc de garder les zones résidentielles sur des zones avec nappes phréatiques et de mettre les industries dans des terrains moins accueillants.

Barrage routier et les champs

Lorsque vous placez des champs agricoles dans des zones en bordure du Nil, il faut aussi placer des routes. Routes que tout le monde risque d'emprunter. Pour éviter l'épineux problème de voir un grand nombre de promeneurs, qui n'ont rien à faire là, se balader à cet endroit, placez un barrage routier juste avant que la route n'entre dans la structure des champs. Ainsi, les travailleurs qui viennent des chantiers passeront le barrage (puisqu'ils ont comme but d'aller dans un champ) alors que tous ceux qui n'ont rien à faire là rebrousseront chemin.

Usure, incendie et criminalité

Presque tous les bâtiments sont sujets aux problèmes d'usure et d'incendie (voire les deux). Lorsque l'usure est trop importante, le bâtiment s'effondre, ce qui peut poser de très gros problèmes à court et long termes, en fonction de l'importance de cette usure. Les incendies sont encore plus dangereux. En effet, dès qu'un incendie se déclenche, il a tendance à se répandre sur les bâtiments voisins. C'est le pire des cas puisque, si vous n'avez pas pensé à ce problème, vous pourrez bien voir votre ville partir en fumée très rapidement.
Pour l'usure, il faut impérativement des études d'architectes. Pour les incendies, il s'agit forcément des casernes de pompiers. Dans les deux cas, une fois que le service est opérationnel, un architecte, ou un pompier, se promène le long des routes en réparant ou en réglant les éventuels problèmes d'incendie. Lorsqu'un incendie est déclaré, le ou les pompiers viennent l'éteindre (à moins qu'ils ne soient très loin à ce moment-là).

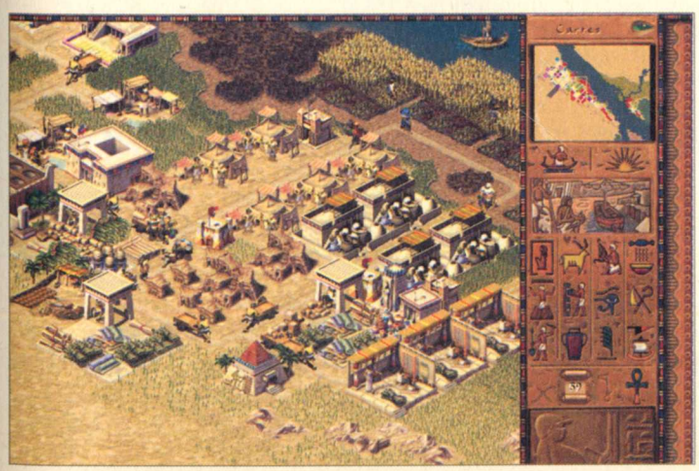
- Appuyez sur la touche **"D"** pour voir l'état d'usure de toutes les constructions de votre ville. Plus la colonne est élevée et plus le risque d'effondrement est grand. Sur cette carte, on peut également voir clairement les architectes se promener sur la route et aussi voir leurs études.

- De la même manière, si on appuie sur la touche **"F"**, on obtient une estimation des risques d'incendie ainsi que l'emplacement des pompiers et de leurs casernes.

- Il nous reste finalement à appuyer sur **"C"** pour avoir un état de la criminalité ainsi que l'emplacement des policiers, magistrats, postes de police et palais de justice.

L'industrie

Votre ville ne peut pas se contenter de vivre sur ses quelques deniers. Nous verrons cela encore plus en détail lorsque nous parlerons du commerce. Développer l'industrie vous apporte donc de l'argent mais cela vous donne



OFFRE D'ABONNEMENT DÉCOUVERTE

6 Numéros : 90 francs

au lieu de 108 F. soit 1 numéro GRATUIT

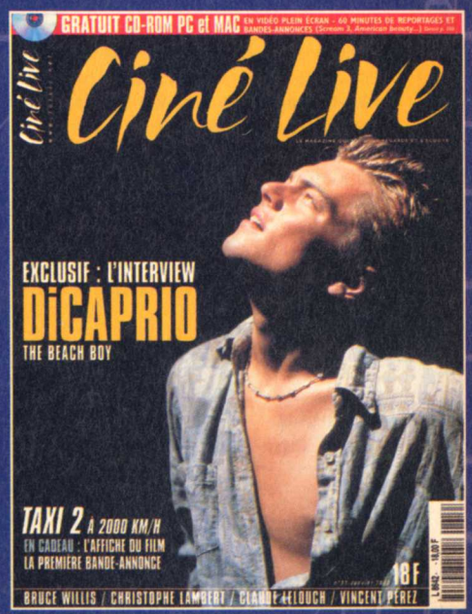
• LIRE

148 pages magazine

- Toutes les critiques de films
- Portraits et interviews de stars
- Toute l'actualité d'Hollywood
- Le guide vidéo, DVD, livres, BO, etc.

• COLLECTIONNER

- Chaque mois **2 affiches de films** en poster géant R°V°



• VOIR

LE CD-Rom PC & MAC

60 mn DE VIDÉO PLEIN ÉCRAN pour :

- **Découvrir et collectionner** chaque mois les bandes annonces des nouveaux films
- Voir en avant-première les B.A.des prochains films
- **Regarder** les reportages sur les tournages et les interviews exclusives des stars
- **Consulter** les biographies et filmographies des acteurs et réalisateurs

DÉTAIL DE CHAQUE NUMÉRO SUR

www.cinelive.com et 3615 ciné live

Merci de bien vouloir recopier ou retourner ce bulletin accompagné de votre règlement à :

Ciné Live - 6, bd du Général Leclerc - 92115 Clichy Cedex.
Tél : 01 41 06 44 33 Fax : 01 41 06 18 58

OUI , je souhaite recevoir les **SIX prochains de numéros de CINÉ LIVE** avec leurs CD-Rom et les posters au prix exceptionnel de **90 F. au lieu de 108 F.** Offre valable jusqu'au 31 janvier 2000

PC Sol 33

❑ chèque bancaire ou postal ❑ mandat ❑ carte bleue n°

M. ❑ Mme ❑ Mlle ❑ Age.....

Signature obligatoire :

J'ai un PC ❑ J'ai un Mac ❑

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

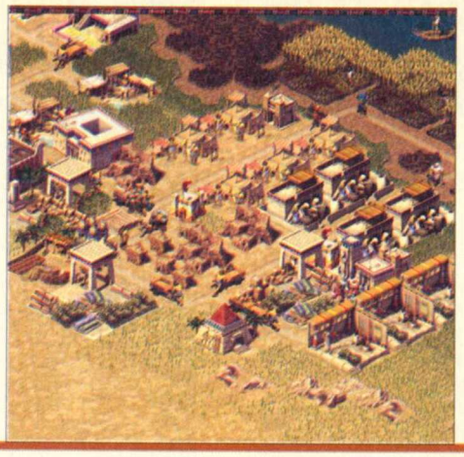
CP .....

Ville .....

Adresse E.mail .....

Tarif valable en France métropolitaine uniquement et pour un premier abonnement exclusivement. Pour l'étranger, nous consulter au 33.1.41.06.44.44

aussi la possibilité d'occuper la population. Il faut toutefois trouver un équilibre entre la population et le nombre d'emplois proposés (bien que cela ne concerne pas seulement l'industrie). Trop d'emplois et la ville risque de sombrer par un manque d'entretien. Vous n'aurez alors pas assez de main d'œuvre pour assurer les tâches d'entretien de la ville, les loisirs, la santé, l'industrie... À l'inverse, **s'il y a trop de chômage, le moral des habitants tombe et ils ont finalement tendance à s'enfuir**. Il faut donc réussir à garder l'équilibre entre les deux. L'industrie vous y aide grandement tout en vous donnant la possibilité de nourrir les habitants, de leur donner ce dont ils ont besoin et surtout d'augmenter l'argent qui se trouve dans vos caisses.



Voici sous forme de tableau une explication de la chaîne industrielle selon le type de marchandise à produire.

Une chaîne de production doit avoir de la main-d'œuvre à proximité pour tourner à plein rendement. Il est ainsi impossible d'implanter une industrie dans les beaux quartiers. Aussi, vous serez obligé de créer quelques logements vétustes pour les travailleurs. De plus, chacun des maillons d'une chaîne industrielle a tout à gagner en se trouvant le plus proche possible l'un de l'autre. N'oubliez pas non plus de **construire des entrepôts pour stocker votre production**. Ce serait dommage de produire pour rien.

Marchandise	Industrie	Matière première	Source
Armes	Fabrique d'armes	Cuivre	Mine de cuivre
Articles de luxe	Orfèvrerie	Pierres précieuses	Mine de pierres précieuses
Bateaux	Fabrique de bateaux	Bois	Chantier de bois
Bière	Brasserie	Orge	Ferme ou exploitation d'orge
Briques	Briqueterie	Argile	Puits d'argile
		Paille	Ferme ou exploitation de céréales
Char	Fabrique de char	Bois	Chantier de bois
Debens	Palais	Or	Mine d'or
Papyrus	Fabrique de papyrus	Roseaux	Cueilleur de roseaux
Poterie	Atelier de poterie	Argile	Puits d'argile
Toile	Atelier de tissage	Lin	Ferme ou exploitation de lin

Vous aurez sûrement remarqué les **Debens**. En fait, il ne s'agit pas vraiment d'une marchandise. Néanmoins, si vous n'avez pas de palais, l'or sera inutile.

Stopper les productions inutiles

Il arrive parfois que l'on ait un stock trop important de certaines choses. Dans ce cas, il peut être préférable de **stopper la production** pour éviter d'occuper des entrepôts qui pourraient stocker des marchandises bien plus importantes. En fait, si tous vos entrepôts sont pleins, les transporteurs s'arrêtent et cela ralentit votre production. Un autre problème peut être la production de céréales. En effet, les fermes et les exploitations de céréales produisent des céréales qui servent de nourriture. Mais ils produisent aussi de la paille. Si vous ne pouvez pas importer cette dernière, que vous n'avez ni briqueterie ni ferme d'élevage, votre paille est inutile. Dans ce cas, à quoi bon la stocker ? Autant stopper la production de la paille en gardant celle des céréales. Au-delà de ça, vous allez aussi gagner du temps puisque les porteurs qui ne s'occuperont plus du tout de cette marchandise pourront le faire pour une autre.

Pour y arriver, allez sur l'écran de commerce et cliquez sur la marchandise que vous voulez arrêter de produire. Dans notre cas, il s'agit de la paille. Vous obtenez un écran qui vous propose un bouton **"Avec industrie"**. Cela veut dire que la production est active. Cliquez dessus et le bouton se changera en **"Pas d'industrie"**. La production sera stoppée tant que vous ne reviendrez pas cliquer sur ce bouton.
Vous pourrez voir sur la liste que les productions stoppées ont le nom de leur marchandise écrit en jaune.

Les dieux

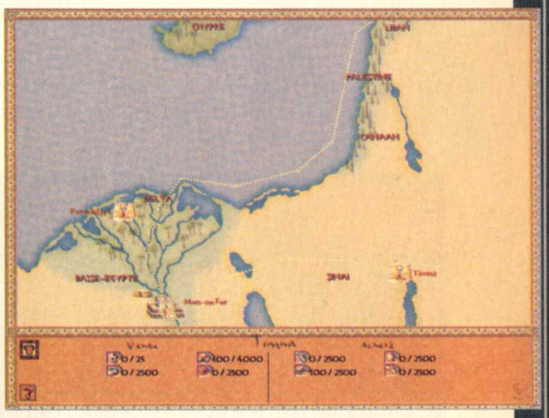
Que vous croyiez en un ou plusieurs dieux... Ou que vous soyez athée, dans **PHARAON**, il faudra vous occuper de plusieurs divinités qui ont un ego démesuré (normal, ce sont des dieux). Vous ne pouvez pas vous permettre de les ignorer.
Déjà, sans même parler des dieux eux-mêmes, la population a besoin de lieux de culte. Sans cela, des quartiers résidentiels peuvent très bien stagner et ne plus évoluer.

Ensuite, **les dieux vont influer directement sur votre situation**. S'ils sont en colère, ils vous mettront des bâtons dans les roues. Et s'ils sont contents de votre ferveur, ils vous feront bénéficier de quelques avantages. Dans le mode Campagne du jeu, chacun des scénarios ne propose pas forcément l'intégralité des divinités. En revanche, vous aurez toujours un dieu principal qui est le protecteur de votre cité. Il faudra bichonner celui-là essentiellement parce que c'est lui qui vous donnera les plus grands avantages pour ce scénario en particulier. D'un autre côté, faites attention à ne pas en faire trop, les autres dieux pourraient se froisser.

D'une manière générale, construisez **au moins un temple pour chacune des divinités** du scénario où vous vous trouvez. Faites de même avec les autels (qui ont la particularité de pouvoir être placés assez loin de la route). Regardez régulièrement l'écran de religion où vous pouvez voir ce que pense de vous chacun des dieux. Ensuite, organisez régulièrement des festivités ce qui aura un effet bénéfique sur le moral de votre population mais aussi sur celui du dieu pour lequel vous donnez la fête. Plus fort, un dieu très content de votre ferveur peut souvent parler de vous aux autres dieux pour qu'ils vous voient d'un œil plus clément.

Le commerce

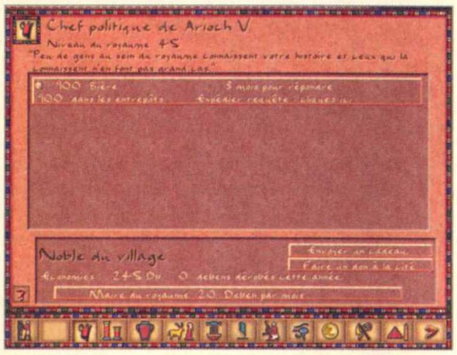
Comme dans la réalité, une ville peut difficilement survivre en autarcie. Vous aurez donc souvent besoin des autres cités qui se trouvent autour de vous. Avant de faire du commerce avec celles-ci, vous devrez payer pour instaurer une route commerciale entre vos deux villes. Le prix d'ouverture d'une route commerciale est parfois élevé, c'est pourquoi je vous conseille de toujours choisir avec attention les routes que vous allez ouvrir. Vérifiez bien que la ville en question va vous vendre ce que vous voulez et que vous allez pouvoir de votre côté leur fournir des marchandises. Bien entendu, on n'a pas toujours le choix. Si vous avez un grand besoin de bois ou de briques, vous serez probablement obligé d'ouvrir une route qui ne fera que vous coûter si une seule ville en produit.



Soyez aussi conscient que l'impôt est une goutte d'eau dans vos caisses par rapport aux profits que vous pouvez réaliser grâce à l'exportation. Donc avant de créer des industries, faites un tour sur la carte et analysez les ressources qui vous sont offertes par les autres cités et surtout ce que vous allez pouvoir leur vendre. Il serait idiot de produire des quantités astronomiques de bière si aucune ville ne vous en achète. Je suis d'accord, cela fera plaisir aux habitants de votre ville mais ils ne boiront pas tout. Le résultat ? Vous risquez de remplir vos entrepôts totalement et de coincer votre économie.
En gros, **le concept, c'est d'importer beaucoup plus que vous n'achetez à vos voisins**. Je ne parle pas en quantité mais en valeur monétaire des transactions. Ainsi, il est préférable de vendre des papyrus à une ville que de vendre de la bière. De même, pourquoi importer de l'orge alors que vous pouvez augmenter votre profit en le transformant en bière pour vendre le résultat plus cher ? Ainsi, parfois, il est plus intéressant d'importer certaines matières premières pour les transformer et les revendre ensuite sous un autre aspect (acheter des roseaux pour vendre des papyrus par exemple...).

Aspect politique

Régulièrement, vous verrez apparaître des demandes diverses provenant de villes voisines ou du Pharaon lui-même. **Essayez de toujours honorer ces demandes**. Elles auront au moins le bénéfice d'augmenter votre niveau de royaume. Mieux, il n'est pas rare qu'en échange d'un don d'argent ou d'une cargaison, on vous envoie en retour de la nourriture ou d'autres types de marchandises.
Parfois, ce sont des demandes beaucoup moins amicales puisqu'elles proviennent de vos ennemis. Ceux-ci exigeant un tribut pour ne pas vous attaquer. Dans ce cas, c'est à vous de voir si vous préférez reculer l'affrontement pour être mieux préparé à ce moment-là.
En dehors de cela, l'aspect politique du jeu est plutôt inexistant. Il ne reste en effet que la possibilité de faire un cadeau qui satisfera le pharaon et fera monter votre niveau de royaume.



Puissance militaire

On trouve plusieurs types d'unités de combats terrestres ainsi que quelques navires (transport et navires de guerre).
Pour les affrontements terrestres, on trouve le combat à distance (avec les archers) et le combat rapproché (les fantassins et les chariots). Les archers sont une clef de la victoire lors des combats. Ils peuvent en effet infliger des pertes aux ennemis avant que ceux-ci n'arrivent au contact. En revanche, ils ne sont rien sans les fantassins ou les chariots. En effet, si le combat au corps à corps se produit, ils sont très faibles. C'est pourquoi vous ne pouvez pas vous contenter d'archers ou de fantassins. Il faut construire des forts pour chaque type d'unités. Et, selon l'importance de la menace, n'hésitez pas à construire plusieurs forts. Dans les scénarios avancés, cela est même plus que recommandé !
Lorsqu'une armée ennemie s'approche, placez vos fantassins sur leur chemin.
N'avancez pas pour combattre. Non, simplement placez-vous en ligne sur le chemin entre l'armée adverse et votre ville. Parfois vous aurez peut-être à légèrement ajuster votre position. **Placez les archers derrière les fantassins**. Ainsi, le temps que l'armée ennemie arrive jusqu'aux fantassins, elle subira un grand nombre de pertes. Les fantassins n'auront plus alors qu'à éliminer les soldats blessés.
Il existe plusieurs types de formations pour placer

vos troupes. A priori, la meilleure option est de les mettre en ligne puis de leur faire attaquer les ennemis une fois qu'ils sont au contact de manière libre.
Après un combat, surtout n'oubliez pas de renvoyer vos troupes dans leurs forts respectifs.
Bien entendu, une académie est hautement recommandée puisqu'elle augmentera le moral et l'efficacité.

Plus tard, vous pourrez aussi avoir le choix de construire des **murs d'enceinte** pour votre ville. Dans ce cas, placez plusieurs tours pour éliminer vos ennemis lorsqu'ils approcheront. De même, les archers pourront très bien tirer en restant à l'abri derrière les murs selon la distance où se trouvent les ennemis.
Avec le Nil, il y a des voies maritimes privilégiées. C'est pourquoi l'ennemi peut attaquer à partir de bateaux. Il est donc préférable, si vous avez affaire à de grosses puissances militaires, de construire des quais pour **produire des navires de guerre ou des transporteurs**. Pour ces derniers, il est souvent plus rapide de transporter une armées par voie maritime pour traverser une rive. Surtout si le moyen de traverser se trouve très loin.

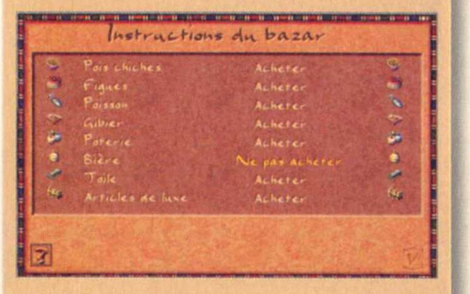
N'oubliez pas que **les navires de guerre sont capables de tirer sur des unités terrestres ennemies**. C'est pourquoi un navire de guerre peut se révéler redoutable, et ce, même dans le cas de batailles terrestres. Tout du moins à la condition que l'ennemi soit à portée de tir. Par exemple, vous pouvez créer un grand mur d'enceinte pour amener vos ennemis vers le Nil où des navires de guerre bombarderont les ennemis. Ajoutez quelques tours de gardes et vos ennemis devraient réellement souffrir.

La victoire

En fonction des scénarios, il ne vous sera pas demandé les mêmes choses. Certains scénarios comportent des armées ennemies, la malaria... Mais ce n'est pas le cas de tous. Lisez bien le texte de la mission avant de commencer. En effet, si ce que l'on vous demande n'a aucun rapport avec un conflit armé, il n'y a pas vraiment de raison de construire des forts.
Pour gagner, il faut généralement comptabiliser un certain nombre de points pour chacun des niveaux (Culture, Prospérité, Monument...). Et, encore une fois, en fonction du but à atteindre, les choses à faire ne sont pas forcément les mêmes. On est donc en droit de croire que l'on n'est pas obligé de développer un domaine particulier. Je ne dis pas qu'il faut carrément laisser de côté un domaine. Non, il faut un petit peu de chaque chose dans une ville. Mais il n'est peut-être pas indispensable de développer la culture si le niveau à atteindre est peu élevé. Bien entendu, le calcul des niveaux se fait en fonction de vos actions et de ce que ressentent les habitants de la ville. Tout est relativement lié. Donc, pour gagner, il faut tout de même réfléchir avant de commencer une ville. Jetez un œil aux ressources disponibles sur la carte (or, bois, champs...). Il faut réussir à trouver un compromis entre votre but et le bien de vos citoyens. Vous ne pourrez pas gagner sans eux pas plus qu'en faisant leurs quatre volontés. Le tout est une question d'équilibre et de dosage, parfois très précaires.

Stocker le tribut

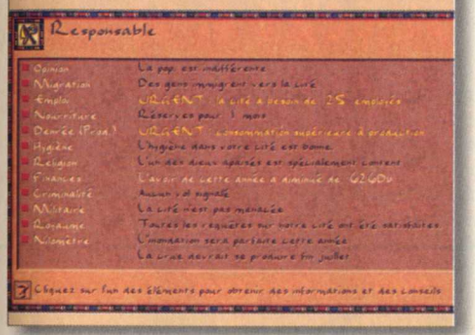
Le plus souvent, on vous demande des marchandises que vous exportez déjà ou que vos habitants utilisent. Cela peut donc poser un problème pour répondre à la demande. Dans cas, allez dans les bazars pour rapidement empêcher les acheteurs d'aller prendre la marchandise qui vous intéresse dans les entrepôts. Si le problème est du côté de l'exportation, allez stopper celle-ci. Pour terminer, choisissez l'un de vos entrepôts (ou construisez-en un nouveau) pour être sûr de pouvoir stocker la quantité suffisante de ce que l'on vous demande. En effet, il n'est pas rare d'avoir des entrepôts totalement engorgés de marchandises inutiles sur le moment.

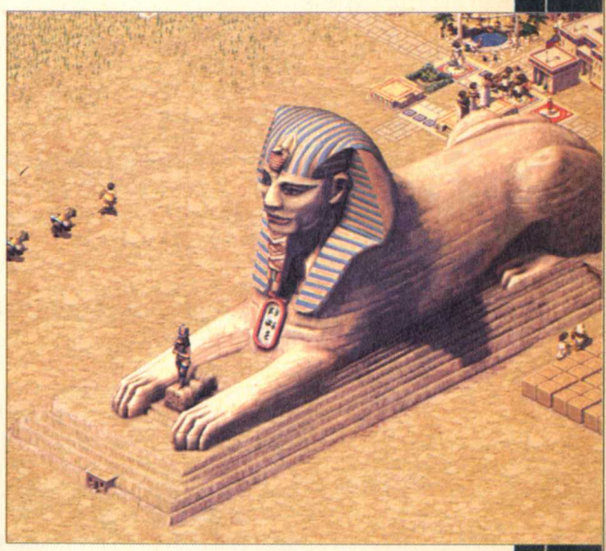


Les monuments

Conseil

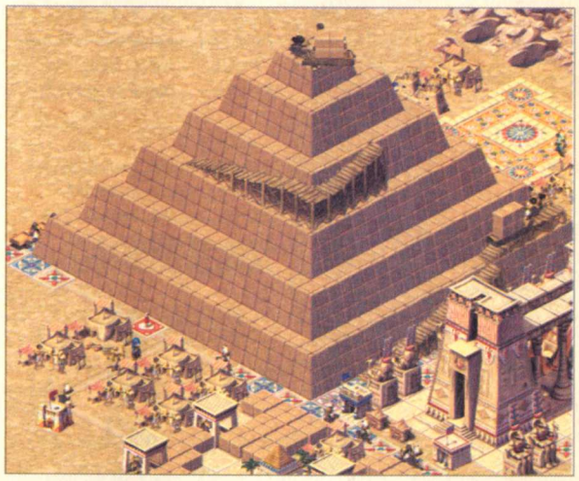
Jetez un œil très régulièrement aux différents rapports que vous donne le jeu. Vous aurez ainsi une meilleure idée des besoins présents de votre cité. Que ce soit en ce qui concerne le chômage, les taxes ou simplement la balance monétaire, vous y trouverez un grand nombre de renseignements qui devraient vous permettre de trouver la solution pour redresser la barre avant qu'il ne soit trop tard.



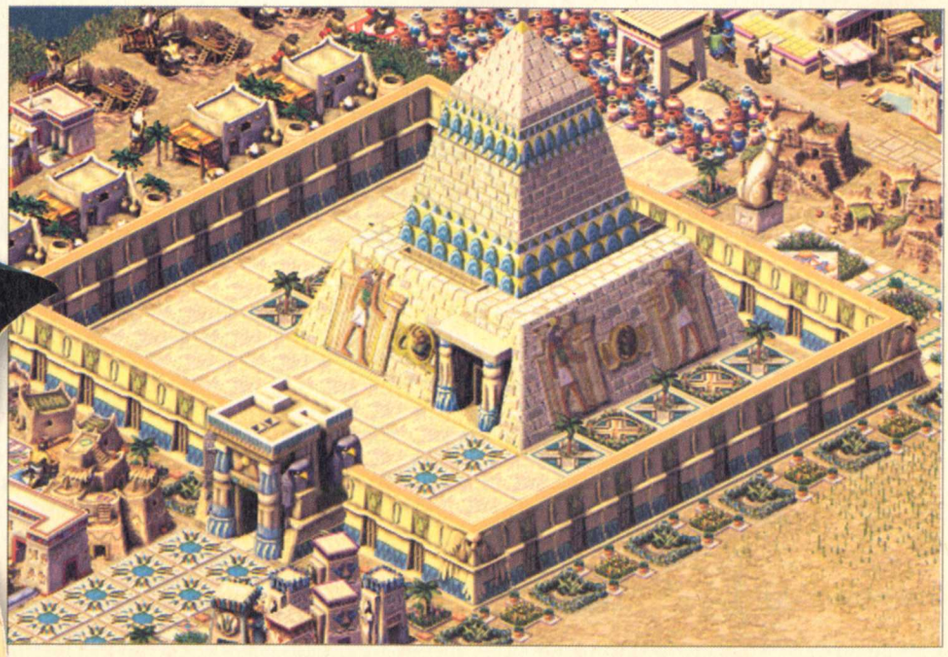


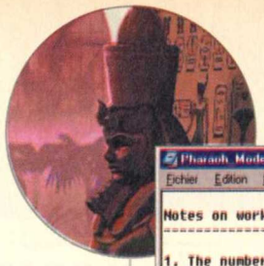
Pourquoi s'ennuyer à construire ces satanés monuments ? C'est très long et très coûteux. Ne vous plaignez pas auprès de moi, ce n'est pas moi qui signe les bons de commande. Reste que vous serez souvent obligé de construire des monuments (mastabas, pyramides...) dans le mode de jeu en campagne. Il s'agit d'une des conditions de victoire d'un très grand nombre de scénarios.

Je vous rappelle que, en dehors des contremaîtres qui supervisent la construction du monument, **les ouvriers proviennent des chantiers**. Si ceux-ci sont déjà occupés dans des fermes, ils ne viendront travailler que lors de la crue du Nil. Je vous conseille donc de construire de nouveaux chantiers qui eux seront totalement consacrés à la construction d'un monument. La construction se fera donc plus rapidement et c'est aussi un excellent moyen de lutter contre le chômage malgré le fait que toute cette main d'œuvre ne produira finalement rien de vraiment utilisable sur le moment (pas de nourriture ou de marchandises). Inutile de vous dire que ces chantiers seront bien plus utiles en étant proches du site de construction.

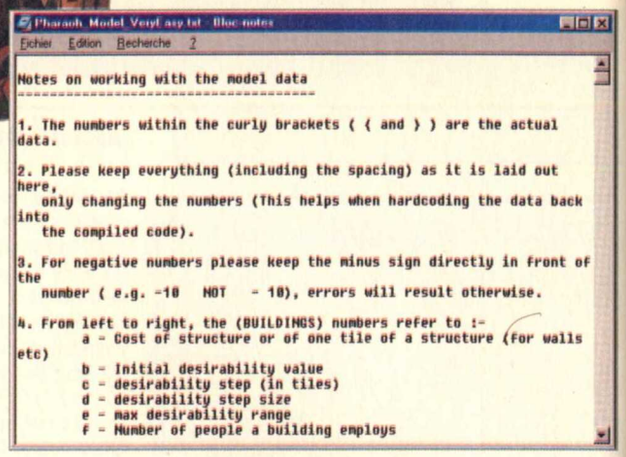


Surtout ne commencez pas la construction d'un monument tant que vous n'avez pas terminé celui que vous avez déjà entamé. Vous risqueriez de partager votre main-d'œuvre sur beaucoup trop de tâches en même temps.
En tout cas, bonne chance lors de la construction des plus gros ensembles de pyramides où il vous faudra deux bons milliers de blocs de pierre et de calcaire. Surtout lorsque l'on sait qu'il faut un mois pour qu'une carrière de pierre produise à peine plus d'un seul bloc.





MODIFICATION DES PARAMÈTRES



Lorsque l'on joue à **PHARAON**, on ne se rend peut-être pas compte du fait que le jeu est bourré de paramètres. Chacun va modifier plus ou moins légèrement les autres. Il est possible de modifier ces paramètres en éditant quelques fichiers...

Quel fichier à modifier ?

Cela dépend. En fait, le jeu fonctionne avec des paramètres différents en fonction du mode de difficulté. Ainsi, les maisons et unités du jeu ne réagiront pas exactement de la même façon entre le mode de jeu **"Très difficile"** et **"Très facile"**. Pas de malentendu, une brasserie ne va pas se mettre à produire de la toile, pas plus qu'une mine d'or ne produira du bois. Non, mais on y trouvera des différences qui pourront influer sur la manière dont produit le bâtiment, ce dont il a besoin, etc. Donc, on trouvera des fichiers contenant les paramètres pour chacun des niveaux de difficulté du jeu. Mais c'est un peu plus compliqué puisque tous les paramètres ne sont pas stockés dans le même fichier. On trouve donc un fichier pour les bâtiments du jeu ainsi qu'un autre pour les unités. Voici la liste de ces fichiers en fonction des modes de difficulté :

Constructions

Pharaoh_model_veryeasy.txt	- Très facile.
Pharaoh_model_easy.txt	- Très facile.
Pharaoh_model_normal.txt	- Normal.
Pharaoh_model_hard.txt	- Difficile.
Pharaoh_model_impossible.txt	- Très difficile.

Unités

Figure_model_veryeasy.txt	- Très facile.
Figure_model_easy.txt	- Très facile.
Figure_model_normal.txt	- Normal.
Figure_model_hard.txt	- Difficile.
Figure_model_impossible.txt	- Très difficile.

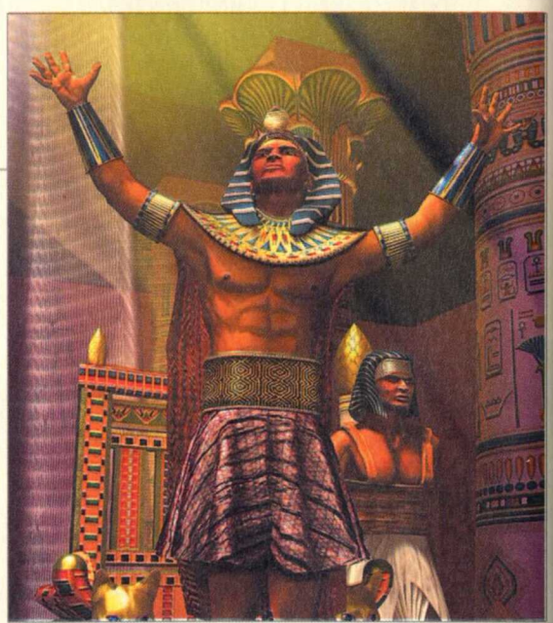
Vous aurez sûrement noté qu'il s'agit de fichiers texte. Il est donc très facile de les utiliser. Un simple double-clic sur l'un de ces fichiers et il est chargé automatiquement dans le bloc-notes de Windows.

Modification d'une construction

La première chose, c'est de savoir dans quel mode de difficulté vous allez jouer. En effet, il serait peu intelligent de modifier les paramètres du jeu en mode **"Très facile"** pour jouer ensuite en mode **"Très difficile"**. Pour tous les exemples, nous allons utiliser le mode de jeu **"Très facile"**.
Double-cliquez sur le fichier **"Pharaoh_model_veryeasy.txt"**. Le fichier sera chargé automatiquement dans le bloc-notes de Windows.

On peut y voir des informations sur ce qui va suivre mais le tout est entièrement en anglais. Cherchez la ligne **"ALL BUILDINGS"**. Et, en dessous, vous pourrez voir une liste de toutes les constructions possibles dans le jeu. En fait, chacune d'elles porte un numéro suivi de son nom (en anglais). Derrière, on trouve des **"{}"**. À l'intérieur, vous verrez des virgules et des chiffres. Il s'agit des paramètres que l'on peut modifier. Nous allons commencer par une construction normale. En effet, les maisons où logent les habitants de votre ville ont un paramétrage totalement différent. Mais nous le verrons plus tard. Pour le moment, prenons plutôt un exemple pratique concernant les constructions :

Cherchez la ligne **"81,Engineers' Post,{,6,0,0,0,0,5,0,0,0,50,},,,,,,,"**.
Le nombre de virgule après le **"}"** ne doit pas être modifié.
À présent, changez quelques nombres pour obtenir :
"81,Engineers' Post,{,1,0,0,0,0,1,0,0,0,50,},,,,,,,".
Sauvegardez le fichier puis chargez le jeu.



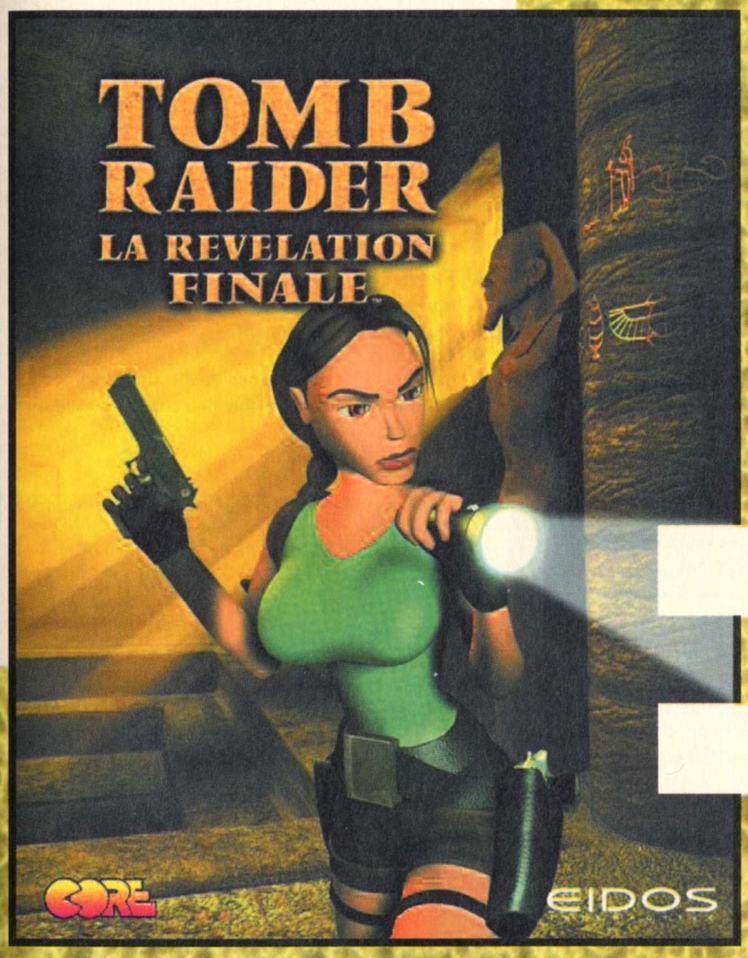
QUEL MODE DE JEU MODIFIER ?

Cela dépend du mode de jeu où vous voulez jouer. Je vais tout de même vous donner un conseil. Utilisez plutôt le mode de jeu **"Très facile"**. Moi, c'est celui que j'ai choisi. La raison en est que je ne jouerais pas sérieusement à **PHARAON** dans ce mode de jeu. Il est bien trop facile (pour moi, en tout cas). D'un autre côté, si vous voulez jouer sérieusement en mode **"Très facile"**, modifiez plutôt le mode **"Très difficile"**.

Vous me direz que cela pose problème. On aimerait bien modifier seulement un ou deux paramètres dans un mode de jeu. Et, si on fait comme je vous l'ai dit, il faudrait remplacer beaucoup trop de paramètres pour obtenir le résultat que l'on désire. En fait, la solution à ce problème est très simple. Toujours en prenant l'exemple de la modification du mode de jeu **"Très facile"**, j'efface les deux fichiers de ce mode : **"Pharaoh_model_veryeasy.txt"** et **"Figure_model_veryeasy.txt"**. Ensuite, copiez les deux fichiers du mode que vous voulez modifier et donnez-leur le nom de ceux du mode **"Très facile"**. Vous n'aurez alors plus qu'à modifier les quelques paramètres que vous voulez. En rechargeant le jeu plus tard, vous choisirez le mode de jeu **"Très facile"** et, en fait, vous allez utiliser le mode de jeu qui vous convient.

Offre exceptionnelle

Tomb Raider : La révélation finale



pour PC CD-ROM **369 F**

+ 6 numéros de PC SOLUCES **234 F**

~~603 F~~

= 369 F*

Soit 234 F d'économie, les 6 prochains numéros de PC SOLUCES GRATUITS !

Les lecteurs en cours d'abonnement peuvent faire une demande de prolongement de leur abonnement dans le cadre de cette offre spéciale. Leur abonnement sera donc rallongé automatiquement de 6 mois (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition reçue avec le magazine.)

*** Hors frais d'expédition du jeu, soit 30 F. • Vous pouvez acquérir séparément Tomb Raider : La révélation finale au prix de 369 F + 30 F de frais d'expédition. Offre valable jusqu'au 31/01/2000, dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement.**

❑ Oui, je m'abonne à PC SOLUCES pour 6 mois (6 N°S), je recevrai 6 numéros de PC SOLUCES et en cadeau le jeu Tomb Raider : La révélation finale pour PC CD-ROM pour 399 F (369 F + 30 F de frais d'expédition pour le jeu). Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING.

NOM : PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉLÉPHONE :

EMAIL :

VOTRE NUMÉRO D'ABONNÉ, SI VOUS ÊTES DÉJÀ ABONNÉ :

CI-JOINT, MON RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CYBER PRESS PUBLISHING PAR : ❑ CHÈQUE BANCAIRE OU POSTAL ❑ MANDAT

❑ CARTE BANCAIRE N° EXPIRE FIN

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.
Pour les pays hors CEE et DOM-TOM nous consulter : 33 1 41 06 44 44.

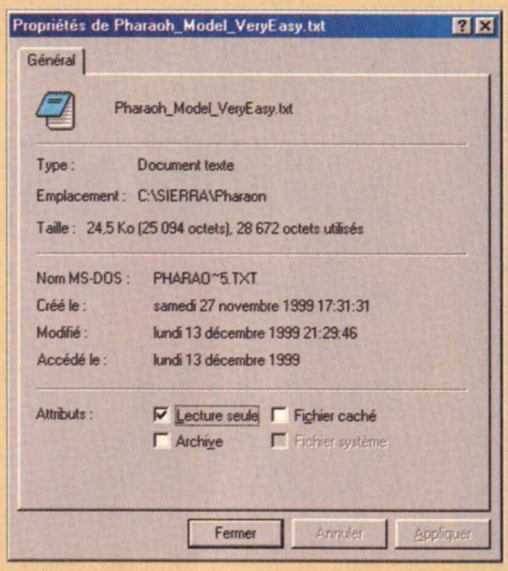
MONTANT TOTAL DE MA COMMANDE : FF

SIGNATURE OBLIGATOIRE

Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

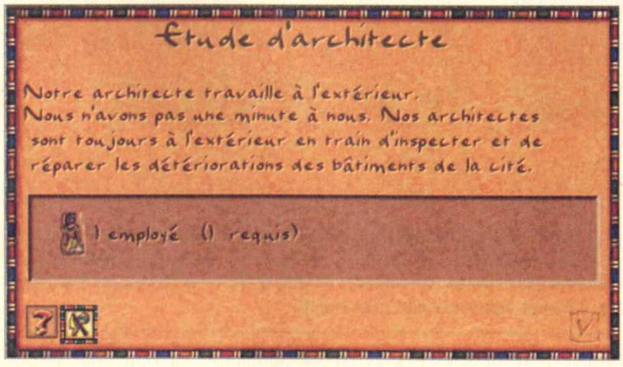
Problème de sauvegarde

Les fichiers contenant les paramètres du jeu sont protégés en écriture. Cela veut dire que vous pouvez en lire le contenu mais que vous ne pourrez pas le modifier. En théorie. Il suffit de cliquer avec le bouton droit sur le fichier que vous voulez modifier. Un petit menu apparaît et choisissez **"Propriétés"**.



On peut voir les attributs du fichier. Il ne faut pas cocher l'option **"Lecture seule"**. Cliquez ensuite sur **"OK"** et vous pourrez sauvegarder les modifications que vous auriez pu faire sur le fichier.

Une fois que vous serez dans le jeu, vous vous apercevrez que, lorsque vous construisez une étude d'architecte, cela ne vous coûte qu'un seul et unique Debens. Mieux, il faut seulement un employé pour que cela fonctionne. Normalement, cela vous aurait coûté beaucoup plus cher pour le construire et il aurait fallu cinq employés pour faire fonctionner normalement cette étude d'architectes.



Il n'y a pas de mystères, nous avons modifié le prix de cette construction ainsi que le nombre d'employés qu'elle utilisait. Voici à quoi correspond chacun des paramètres connus :

81,Engineers' Post,{,A,B,0,0,C,D,E,F,0,50,},,,,,,,

A - Prix en Debens.
B - Influence sur l'attrait du voisinage (un chiffre négatif est bénéfique alors qu'un chiffre négatif agit dans le sens inverse).
C - Distance jusqu'à laquelle l'effet sur l'attrait du voisinage agit.
D - Nombre d'employés utilisés par cette construction.
E - Risque d'incendie (plus le chiffre est élevé, plus c'est risqué !).
F - Risque d'effondrement (plus le chiffre est élevé, plus c'est risqué !).

Modification des paramètres (suite)

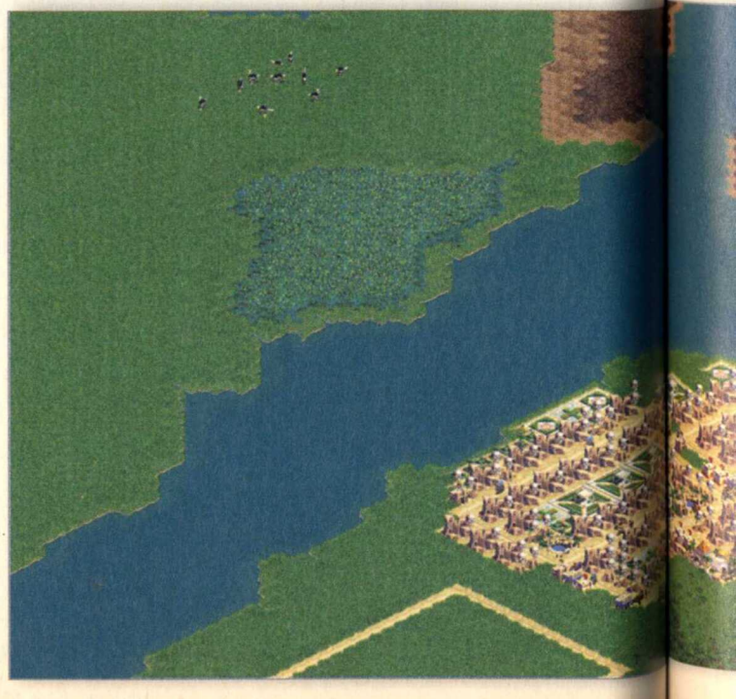
À partir de là, vous pouvez modifier tous les bâtiments du jeu pour les rendre plus ou moins attrayants, augmenter ou diminuer leur prix ainsi que modifier les risques concernant l'incendie ou l'effondrement. Mais faites attention car, une fois que vous êtes arrivé à la ligne **"ALL HOUSES"**, toutes les informations ne concernent plus les constructions que vous pouvez faire. Ce sont les paramètres des habitations.

Modification des habitations

Toujours dans le fichier **"Pharaoh_model_veryeasy.txt"**, on trouve tout ce qui concerne les paramètres des maisons. Pas celles que vous construisez vous-même. Non, il s'agit ici des différents types d'habitation en fonction de leur évolution.
Cherchez la ligne **"ALL HOUSES"**. En dessous, vous trouverez les paramètres de tous les types de maison selon leur évolution ou leur taille. Comme pour les constructions, prenons un exemple pour que cela soit plus simple à comprendre avec les correspondances :

House 6 - Large
Cottage,{,A,B,C,D,E,F,G,H,I,J,K,L,M,N,O,P,Q,R,S,T,U,V,,4,10,

A - Niveau auquel la maison va régresser.
B - Niveau auquel la maison va évoluer.
C - Besoin en divertissement.
D - Besoin en eau.
E - Besoin religieux (présence de lieu de culte).
F - Besoin en éducation (école de scribe, bibliothèque).
G - Besoin d'un bazar.
H - Besoin d'un dentiste.
I - Besoin d'un médecin.
J - Besoin en santé (pharmacie, salles des embaumeurs).
K - Besoin en nourriture.
L - Besoin en poterie.
M - Besoin en toile.
N - Besoin d'objets de luxe.
O - Besoin en bière.
P - Risque d'évolution de la criminalité.
Q - Risque de base de criminalité.
R - Prospérité.
S - Nombre d'habitants maximum.
T - Multiplicateur pour la perception des taxes.
U - Risque de malaria.
V - Risque d'épidémie.



Ainsi, on peut s'amuser à modifier les habitations de départ pour qu'elles puissent avoir plus d'habitants, moins de besoins, payent plus de taxes, etc.
Mais faites attention car, si vous indiquez que les toutes premières huttes peuvent accueillir cinq cents personnes et que, après son évolution, l'habitation suivante ne peut pas en contenir autant, vous aurez de gros problèmes.

Modification d'une unité

Les paramètres concernant les unités ne sont pas dans le fichier **"Pharaoh_model_veryeasy.txt"**. Il faudra cette fois-ci ouvrir le fichier **"Figure_model_veryeasy.txt"**. Toujours de la même façon, on a affaire à une liste d'unités pour lesquelles il est possible de modifier des paramètres présentés sous la forme de chiffres. Comme pour le premier fichier, il ne faudra pas oublier de modifier l'attribut du fichier pour pouvoir le modifier.

On a généralement l'habitude d'utiliser le terme **"Unités"** pour des soldats ou des engins militaires. Ici, les **"Unités"**, ce sont toutes les créatures vivantes qui marchent, rampent ou volent. On y trouvera donc les animaux, les animaux mais aussi les simples habitants et employés de votre ville. Ils sont répartis entre les unités amies et ennemies. Toutefois, les animaux sont dans la section amie alors que certains peuvent se montrer franchement agressifs. On y trouve aussi certaines tribus hostiles (les bédouins par exemple). Les unités amies se trouvent sous **"ALL FIGURES"** jusqu'à **"ALL ENEMIES"**. Alors que les ennemis vont de **"ALL ENEMIES"** jusqu'à la fin du fichier. Il vous sera alors possible de rendre plus forts vos soldats ou rendre beaucoup moins forts ceux des armées ennemies.

Prenons l'exemple d'une unité de fantassins de bédouins :

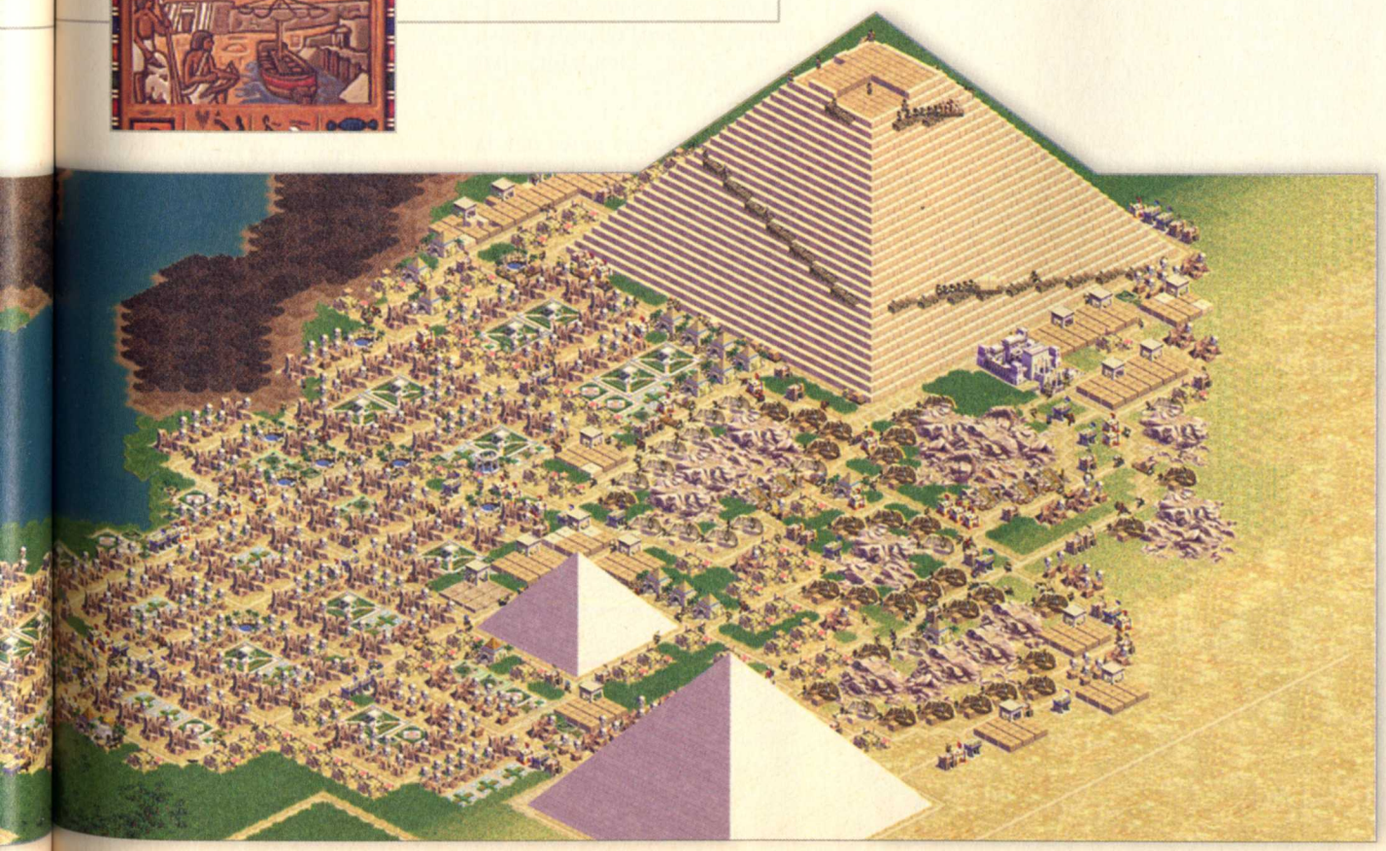
99,Bedouin Infantry,{,3,A,B,C,D,E,F,G,H,100,0,0,0,0,}

A - Points de vie.
B - Valeur offensive.
C - Valeur défensive.
D - Valeur défensive contre les armes à distance.
E - Puissance des armes à distances.
F - Distance de tir.
G - Vitesse de tir.
H - Vitesse de déplacement.

Modifions par exemple, les unités d'archers. Cherchez la ligne :
"55,Egyptian Archers,{,3,80,4,3,4,5,10,100,6,40,0,0,0,0,}".
Et modifiez-la pour obtenir :
"55,Egyptian Archers,{,3,300,15,15,15,15,100,200,18,40,0,0,0,0,}".
Vous obtiendrez des archers redoutables puisqu'ils seront très résistants aux attaques, ils feront beaucoup plus de dégâts, tireront plus vite et se déplaceront plus rapidement. En gros, vos ennemis prieront pour ne pas rencontrer ces archers sur un champ de bataille. Et puis rien ne vous empêche d'aller encore plus loin, dans la limite du raisonnable !

Comme je l'ai déjà dit, avec cette technique, vous pourrez aussi bien améliorer vos troupes que rendre plus lentes ou plus faibles les troupes adverses.

Arioch



SIMULATION

FLIGHT UNLIMITED III

SEATTLE ! ON A BEAUCOUP VU CETTE VILLE CES DERNIERS TEMPS MAIS PAS VRAIMENT D'EN HAUT. SAVIEZ-VOUS QUE BILL G. HABITAIT SEATTLE ? SI LES MANIFESTANTS L'AVAIENT SU, CELA NOUS AURAIT FAIT RIRE UN PEU... **Léo de Urlevan**

La première version de Flight Unlimited était bien différente des deux suivantes. Ceci dit, les trois ont cette particularité d'être des chefs-d'œuvre graphiques, si on situe les choses dans leur contexte (le premier est en effet sorti il y a bien longtemps). Flight Unlimited 2 et 3 se situent dans des régions géographiques très localisées. Le 2 vous permet de survoler San Francisco et le 3, Seattle. Du coup, on a vraiment des villes magnifiques, bien supérieures à ce que l'on peut trouver dans Flight Simulator, par exemple.

Mais ce n'est pas parce que la zone géographique est beaucoup plus limitée que dans FS que l'on a l'impression de passer à côté de beaucoup d'autres choses. Dans chaque Flight Unlimited, les régions présentées possèdent des variétés géographiques très importantes. À chaque fois, on a de la montagne, de la mer, de la ville, de la forêt, de la plaine et une multitude de curiosités locales qui font vraiment le charme du coin. À San Francisco, par exemple, on a Alcatraz, le Golden Gate et quelques tours uniques en leur genre (il manquait cependant la Coit Tower). À Seattle, il y a bien évidemment un port très important (c'est un des principaux ports d'échange entre les USA et l'Asie). Il y a des manifestations mais on n'en parle pas dans le jeu et, pour les voir, il faudrait faire du rase-mottes, ce qui est théoriquement interdit. Mais il y a aussi Microsoft. Inutile de dire que si vous ne savez pas où vous écraser, c'est là-bas qu'il faut aller, pour le bien de l'humanité. Non loin de là, il y a aussi la maison de Bill. Vu d'en haut, c'est moyen. À l'intérieur, c'est peut-être bien mais, à quelques centaines de mètres d'altitude, on se demande pourquoi tout le monde en parle : un toit, quatre murs, pas de quoi fouetter des briques à un canard. Graphiquement, c'est toujours aussi chouette. Il suffit de se

Vidéo sur le CD

GENRE
Simulation
ÉDITEUR
Electronic Arts
(www.flight3.com/index.html)
CONFIG. MINI.
Pentium II 233, 64 Mo
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 400, 128 Mo
OPTIMISATION
Force feedback
MULTIJOUEUR
Non
RÉSEAU
0 joueur
INTERNET
0 joueur
CLASSIFICATION :
Tout public

Top Rédaction

SILMULATION

X-WING ALLIANCE
sortie : Avril 99 • Note : 95 %

MECHWARRIOR 3
Sortie : Juillet 99 • Note : 90 %

TOCA TOURING CAR 2
Sortie : Mai 99 • Note : 89 %

FIFA 2000
Sortie : Décembre 99 • Note : 90 %

mettre dans la vue cockpit par gros temps pour s'en rendre compte. L'eau ruisselle sur la vitre et dégouline de plus en plus vite en fonction de la vitesse. C'était déjà le détail qui tuait la dernière fois, ça l'est encore. On trouve quelques nouveaux appareils mais ceux-ci ne sont pas des plus intéressants. Un planeur, avec un petit moteur, un triplan de la première guerre et quelques autres petits trucs.

Pour de la navigation classique, on appréciera toujours le classique Cessna. Les sons sont aussi très réalistes mais c'est en anglais. Alors ça, c'est le gros problème du jeu. Il est entièrement en anglais. Bien sûr, le manuel est en français, c'est la loi, mais accrochez-vous pour capter quoi que ce soit pendant un vol. Bien sûr, si vous faites du vol libre, vous n'aurez vraiment aucun problème. Mais si vous commencez à vou-

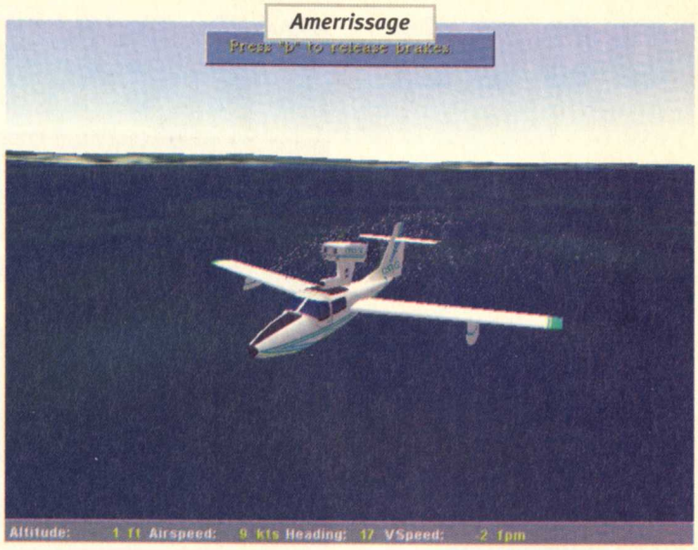
! Infos

Sur notre CD, vous trouverez un patch pour Flight Unlimited III. Il corrige des bugs mineurs. Il permet aussi d'obtenir, à machines égales, de meilleures performances à l'affichage.

Flight unlimited VS Flight simulator 2000

Bien que ces deux produits soient des simulateurs d'avions civils, les deux produits se comparent mal. Flight Sim a l'avantage de présenter le monde entier. Oui, mais mal. Les villes se ressemblent toutes. Seules les capitales semblent avoir été un peu plus travaillées, avec des monuments spécifiques. Mais Flight Unlimited propose des villes et des régions très complètes. Bon pour le moment, on a que deux villes, avec deux jeux, c'est pas grand-chose. Flight Unlimited possède beaucoup moins de bugs graphiques et c'est tout à son avantage.

Amerrissage

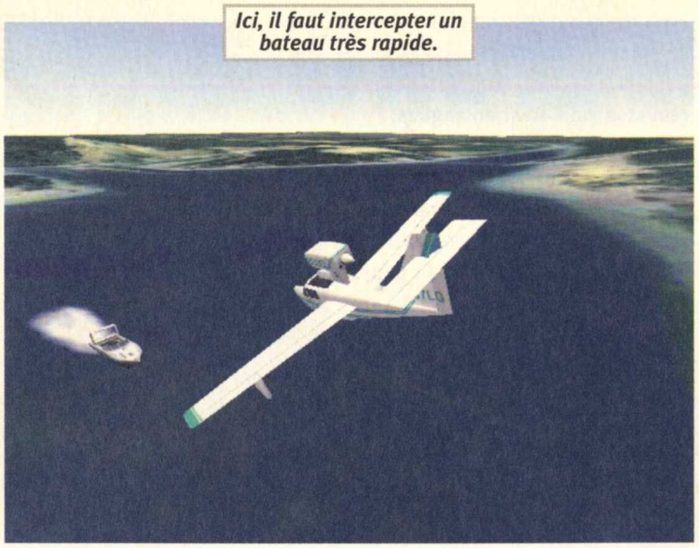


Cockpit du mustang.

Admirez les textures...

Soumises à de grandes forces, les ailes sont arrachées.

Que faire après le spectacle ? Dans un cadre chaleureux, Monsieur Loisir et ses nénettes vous accueilleront pour vous faire déguster des mets succulents : consommé de jeux vidéo, croustades de cinéma, musique à la Provencale et entremets d'automobile. Enfin, pour le dessert, un assortiment de sports vous sera proposé. www.loisir.net, le site quatre étoiles.



Ici, il faut intercepter un bateau très rapide.

loir vivre les aventures, c'est impossible sans la maîtrise totale de la langue de Shakespeare. Le briefing est en anglais et les voix sont en anglais. C'est d'autant plus rageant que, dans certains autres jeux, on n'adapte pas seulement les voix mais certains graphismes (enfin là, ça ne s'y prête pas).
Ajoutez à cela quelques problèmes de stabilité générale (plantages), vous vous rendrez compte que ça peut énerver.
Mais malgré ces défauts, Flight Unlimited 3 reste le meilleur jeu de sa catégorie.

Seattle est encore plus dense que San Francisco.

De Seattle, on voit les falaises du Mont Rainier.

Rien à craindre des lacrymogènes à cette altitude.

Là, vous devez passer le plus de temps le moteur coupé.

L'éditeur

Grande nouveauté, dans Flight Unlimited 3, on peut éditer son propre terrain. Enfin, à vrai dire, on peut modifier le terrain de Seattle déjà existant. On ajoute un immeuble par-ci, on en retire un par-là, on met un volcan sur le campus de Microsoft... On peut aussi ajouter des aéroports car toutes les structures dont on a besoin pour ce genre de bâtiments sont disponibles.
On peut aussi éditer San Francisco.

Les Avis

LÉO DE URLEVAN :
Flight Unlimited 3 est la meilleure simulation civile. Le II n'est pas mal non plus, de toute façon, et il se trouve en budget. Mais on trouve cependant certains petits défauts.

JEFF :
Pas mal mais pas vraiment novateur. À part l'éditeur, il n'y a pas de nouveautés majeures. Si FU3 était aussi ouvert que Flight Simulator, il pourrait y avoir de très nombreux avions supplémentaires alors que, là, c'est un peu léger.

Les + −

\+
- Graphisme
- Réalisme
- Missions
- Éditeur

−
- Plantages
- Impossible de créer de nouveaux avions
- Déjà vu

Les Notes

Intérêt	7/10
Graphisme	9/10
Sons	7/10

Note 87%

L'ENTRAÎNEUR 1999-2000

Léo de Urlevan

On peut voir la stratégie adverse et agir en conséquence.

Compte rendu du match.

Résultats de la journée.

L'entraîneur, c'est un mystère des jeux vidéo. Imaginez-vous un jeu sans aucune animation, non, vraiment aucune.

Et pourtant, pour les fans de ballon rond assez calés en la matière, c'est passionnant. Attention, ici, on est bien loin de Fifa. Vous ne prenez pas le contrôle des joueurs mais celui de l'entraîneur. Et je suis persuadé que c'est très réaliste. On peut faire tellement de choix à tous les niveaux que c'est un des jeux de management le plus complet. Mais c'est du foot et la profondeur du jeu est tellement énorme qu'il est très difficile de s'en sortir si on ne connaît que Marseille ou Bordeaux. C'est toutes les équipes européennes qu'il faut connaître et pas simplement au niveau le plus fort. En France, par exemple, il y a toutes les équipes de première et de deuxième division mais aussi celles de National 1 c'est à peine croyable. Et il y a tous les joueurs de chacune de ces villes. Multipliez tous ces joueurs par le nombre de pays européens, vous aurez une idée de la base de données gigantesque qu'est ce jeu. Chacun des joueurs possède une trentaine de paramètres comme les tacles, les dribbles, le jeu de tête, la rapidité, l'équilibre... Certaines de ces caractéristiques semblent tout de même avoir été faites au petit bonheur la chance.

Le nombre de différents championnats est purement ahurissant, et ils sont tous gérés. C'est-à-dire que certains joueurs ne seront pas disponibles pour certains matches. Une vraie vie d'entraîneur...

GENRE
Gestion
ÉDITEUR
Eidos
www.eidos.fr
CONFIG. MINI.
Pentium 166, 16 MO
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium 233, 32 Mo
OPTIMISATION
Aucune
MULTIJOUEUR
Non
RÉSEAU
Non
INTERNET
Non
CLASSIFICATION :
Tout public

J.H. 30 ANS FAN JEUX VIDÉO CH. J.F. POUR PARTIES EN RÉSEAU. PEUT FOURNIR JOYSTICK. LES PETITES ANNONCES, C'EST AUSSI SUR WWW.LOISIR.NET

LES AVIS

LÉO :
Dommage que ce soit si austère... Même si les fonds d'écran sont beaucoup plus variés, ça manque un peu d'un bon moteur 3D pour montrer les matches.

RODOLPHE (CONSULTANT) :
Pas de problème, c'est même plus complet que dans la précédente version. Mais on sent que ce sont des Anglais qui ont réalisé ce jeu car leurs joueurs sont surcotés. On notera aussi au passage une méconnaissance totale de certains joueurs, comme les espoirs français, pourtant très sollicités dans la réalité.

LES + −

+
- La base de données.
- On peut jouer des petits clubs.
- Très complet.

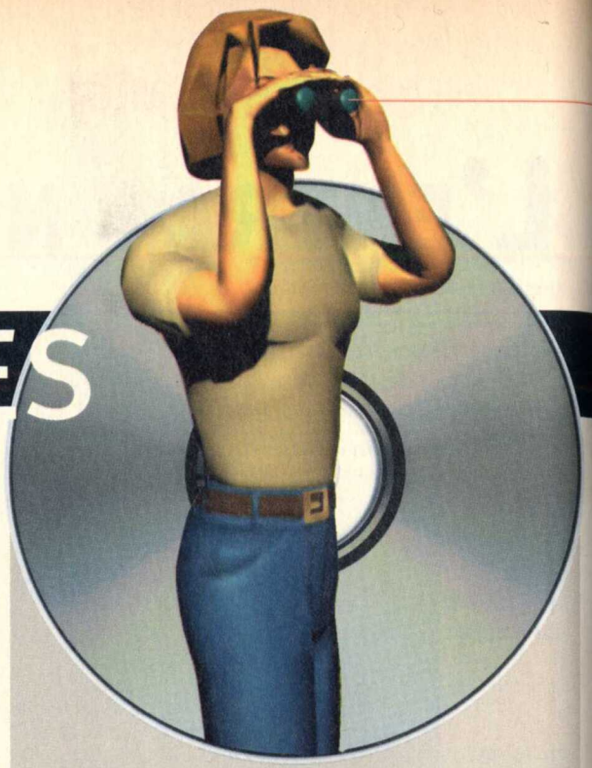
−
- Il faut s'y connaître.
- Pro-anglais.
- Statique.
- Pas de sons.

LES NOTES

INTÉRÊT	9/10
GRAPHISME	2/10
SONS	1/10

Note **86%**

LE CD-ROM DE PC SOLUCES



Plus de 80 mégas de sharewares, niveaux supplémentaires, patches et mises à jour :

Civilization CTP (patch), Delta Force 2 (patch), Drakan (patch), Driver (patch), Forsaken (mise à jour), Hidden & Dangerous (patch), Homeworld (patch), La roue du temps (patch), NHL 2000 (mise à jour), Panzer Elite (patch), Panzer General 3D Assault (patch), Rainbow 6 Rogue Spear (patch), Rally Championship 2000 (patch), Re-Volt (patch), Shadow Man (patch), Sin (mise à jour), Total Annihilation Kingdoms (patch), Trickstyle (patch), Unreal (patch).

Des sharewares :

Acid Wav v2.0 (sSon), Alcohol Blood Level Counter v1.20 (drivers), Clean Register v1.0 (utilitaire), Copernic 2000 v4.0d (utilitaire), FTP Serveur v0.70 (drivers), MidiMan v1.01 (son), Registrar Lite v1.01(utilitaire), SKewlM@il v1.2b(utilitaires), Virus Trap v1.0.0 (drivers), Voodoo2 (TM) Based 3D Accelerators DX7 Beta Driver Kit v3.03 (drivers), WaveMan v1.01 (son), WAVmaker v3.1 (son).

100 % gagnant avec les fichiers sauvegardes et trainers de PC Soluces :

Fifa 2000 (trainer), Gabriel Knight 3 (sauvegarde), GTA 2 (trainer), Lego Racers (sauvegarde), Omikron (sauvegarde), Pharaon (trainer), Theme Park World (sauvegarde), Theme Park World (trainer).

20 minutes de vidéos commentées :

Creatures 3, Earthworm Jim 3D, Flankers 2.0, Flight Unlimited 3, Half-Life Opposing Force, Quake III, Sega Rally 2, Spec Ops II, Swat 3, Tomb Raider, la révélation finale, Ultima Ascension, Virtual Skipper.

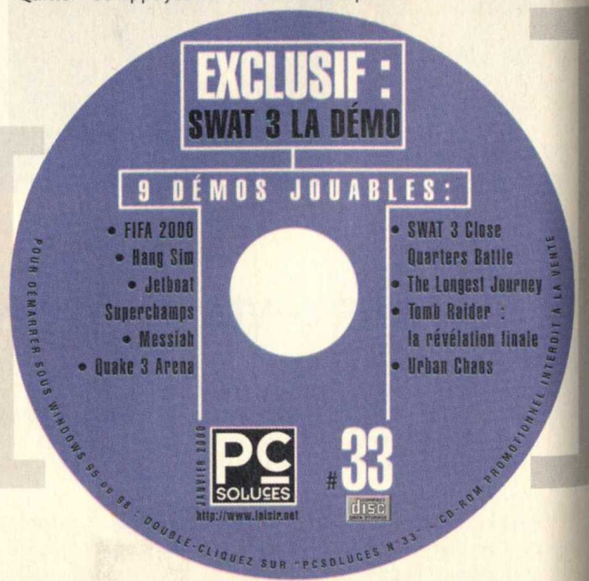
Comment faire démarrer le CD-ROM ?

Insérez le CD-ROM dans le lecteur, cliquez sur l'icône Poste de travail, puis sur l'icône du lecteur de CD-ROM. Ensuite, double-cliquez sur **"PC Soluces n°33.exe"**. Deux versions vous sont proposées : la version normale (affichage 16 bits) et la version musclée (32 bits). Cette dernière est réservée aux PC puissants.
Si l'interface refuse de se lancer, c'est que vous n'avez pas installé tous les drivers nécessaires. Vous pouvez alors double-cliquer sur "Secours.exe" qui lancera l'interface en mode fenêtré. Vérifiez que vous êtes en mode d'affichage 640x480 pour profiter au mieux du CD-ROM PC Soluces.

Comment naviguer dans l'interface ?

La page d'accueil vous permet d'aller jeter un œil dans les différentes rubriques.
Les rubriques "Previews" et "Sur vos écrans" lancent différentes vidéos exclusives.
Les rubriques "Sharewares", "Fichiers" et "Démos jouables" lancent Internet Explorer.
La rubrique "Pub" vous en apprendra plus sur les magazines de Cyber Press Publishing.

Pour quitter l'interface, cliquer sur l'icône "Quitter" ou appuyez sur la touche Échap.



Au moindre problème

sur le CD-ROM... Appelez la hot-line de PC Soluces au

01 41 06 59 97 (numéro non surtaxé)

de 10 h à 17 h du mardi au vendredi • et de 10 h à 18 h le samedi.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU VOS ENFANTS.

Il existe des personnes qui sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou vos enfants présentez l'un des symptômes suivants : vertiges, troubles de la vision, contractions des yeux ou des muscles, pertes de conscience, troubles de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter d'urgence un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

9 démos jouables

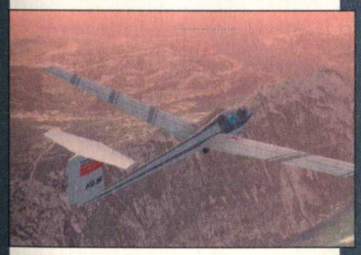
EXCLU
EXCLU EXCLU EXCLU

Fifa 2000

Genre : **Sport**
Développeur : **EA Sports**
Editeur : **EA Sports**
Système : **Windows 95/98**
Otion 3D : **Direct 3D/3DFX**
Disponibilité : **immédiate**
Par défaut, la démo utilise un Pad...

Hang Sim

Genre : **Simulation**
Développeur : **Mr Ilan Papini**
Éditeur : **Mr Ilan Papini**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D/3DFX**
Disponibilité : **Décembre 1999**



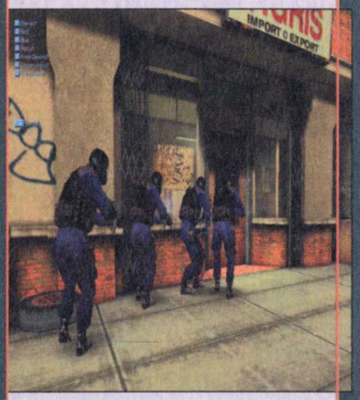
Touches utiles :
Voir Menu "Options".

The Longest Journey

Genre : **Aventure**
Développeur : **Funcom**
Éditeur : **Funcom**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D**
Disponibilité : **Immédiate**
La démo utilise une souris par défaut...

SWAT 3
Close Quarters Battle

Genre : **Stratégie**
Développeur : **Sierra**
Éditeur : **Sierra**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D**
Disponibilité : **Décembre 1999**



Touches utiles :
Se déplacer à gauche : **Flèche Gauche**
Se déplacer à droite : **Flèche Droite**
S'accroupir : **C**
Se lever : **S**
Utiliser/Ouvrir : **U**
Recharger armes : **R**
Utilisez lampe : **F**
Voir armes : **Espace**
Communiquer : **M**
Caméra RED 1 : **Inser**
Caméra RED 2 : **Home**
Caméra BLUE 1 : **Suppr**
Caméra BLUE 2 : **Fin**
Ojectif Mission : **B**

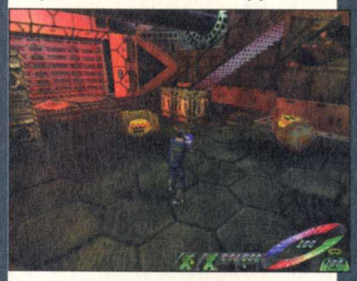
Jetboat Superchamps

Genre : **Arcade/Course**
Développeur : **Fiendish Entertainment**
Editeur : **Fiendish Entertainment**
Système : **Windows 95/98**
Otion 3D : **Direct 3D/3DFX**
Disponibilité : **Immédiate**

Touches utiles :
Accélérer : **Flèche haut**
Ralentir : **Flèche bas**
Tourner à droite : **Flèche droite**
Tourner à gauche : **Flèche gauche**
Changement de vue : **Touche F2**
Booster le Jetboat : **Espace**

Messiah

Genre : **Aventure**
Développeur : **Shiny Entertainment**
Éditeur : **Interplay**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D**
Disponibilité : **Décembre 99**



Touches utiles :
Tourner à gauche : **Flèche gauche**
Tourner à droite : **Flèche droite**
Avancer : **Flèche haut**
Reculer : **Flèche bas**
Sauter : **Ctrl**
Courir à gauche : **Q**
Courir à droite : **X**
S'accroupir : **Inser**
Actionner/Utiliser : **Entrée**
Zoomer : **+**
Dézoomer : **-**
Quitter le zoom : *****
Objectif : **Touche F5**
Envoûter : **Crtl (lorsque vous êtes près de la victime)**
Désenvoûter : **Backspace**
F2 : **Sauvegarder**
F3 : **Charger**

Quake III Arena

Genre : **Doom-Like**
Développeur : **ID Software**
Éditeur : **Activision**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D/3DFX**
Disponibilité : **Immédiate**

Touches utiles :
Courir/Marcher : **Majuscule**
Avancer : **Flèche haut**
Reculer : **Flèche bas**
Pas à gauche : **Flèche gauche**
Pas à droite : **Flèche droite**
Se lever/Sauter : **Espace**
Descendre/S'accroupir : **Ctrl**
Choix des armes : **1 à 9**
Armes suivantes : **Entrée**
Tirer/Attaquer : **Bouton gauche de la souris**
Affichage score : **Tabulation**

Tomb Raider : La révélation finale

Genre : **Aventure**
Développeur : **Core Design**
Éditeur : **Eidos**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D**
Disponibilité : **Immédiate**

Touches utiles :
Avancer : **Flèche haut**
Reculer : **Flèche bas**
Tourne à gauche : **Flèche gauche**
Tourner à droite : **Flèche droite**
Un pas à gauche : **Suppr**
Un pas à droite : **Page down**
Se retourner : **Fin**
Marcher : **Majuscule** et **Flèche haut**
Sprinter : **!** et **Flèche haut**
Dégainer armes : **Espace**
Tirer/Actionner/Ouvrir/Prendre : **Ctrl**
Ramper : **/** et **Flèche haut**
Sauter : **Alt**
Utiliser lumière fluorescente : **.**
Choix des armes : **1** à **5**
Scruter horizon : **0 (pavé numérique)** et **une direction**
Pause : **P**

Urban Chaos

Genre : **Action**
Développeur : **Mucky Foot**
Éditeur : **Eidos Interactive**
Système : **Windows 95/98**
Option 3D : **Direct 3D/3DFX**
Disponibilité : **Immédiate**

Touches Utiles :
Tourner à gauche : **Flèche gauche**
Tourner à droite : **Flèche droite**
Avancer : **Flèche haut**
Reculer : **Flèche bas**
Coup de point / Tirer avec pistolet : **W**
Coup de pied : **X**
Actionner/Prendre/S'accroupir/Men otter : **C**
Courir : **V**
Sauter : **Espace**
Dégainer pistolet : **Touche 2**

CREATURES 3

LES JEUX VIDÉO, CE NE SONT PAS SEULEMENT DES MEMBRES DÉCHIRÉS, DES TÊTES ÉCLATÉES, DES GENS TORTURÉS, DES ENFANTS DÉTERRÉS. C'EST AUSSI CREATURES. Jeff

Quelque part dans l'espace, sur un vaisseau à la dérive, des créatures rôdent, prêtes à surgir pour frapper... dans un ballon rouge qui fait "jbong" en rebondissant. Non, ce n'est pas le scénario d'Aliéné 5, mais des Norns qui s'amusent avec leurs jouets.
Mais qu'est-ce qu'un Norn, me demandez-vous. Pour être bref, sachez que ce sont des créatures virtuelles dotées de conscience, et très joueuses en plus.
Là vous êtes censé tiquer, car vous avez vu les balbutiements actuels de l'Intelligence Artificielle dans les autres jeux et vous croyez que je divague.
Eh bien tenez, un exemple, les Moissonneuses du Soleil de Tiberium : leur fonction n'a rien de plus simple en théorie. Elles doivent prendre de l'épice et le ramener à la raffinerie. Alors expliquez-moi pourquoi ces idiotes lobotomisées ne sont même pas foutues de trouver le plus court chemin pour aller récolter un champ de Tiberium qui se trouve sous leur nez !
Pourquoi je vous raconte cela ? Parce que je déteste les Moissonneuses et que, comparés à elles, les Norns sont les Einstein des mondes virtuels.

Nous réclamons l'autonomie !

Ces créatures sont en effet complètement autonomes : elles s'alimentent toutes seules, elles savent quand il faut dormir pour récupérer des forces, elles jouent avec tout ce qui les entoure pour passer le temps et, en plus, elles sont même capables de communiquer entre elles et avec vous pour indiquer leur émotions et leurs actions.

Si vous avez déjà joué aux précédents Creatures, vous avez quand même quelques doutes car vous vous souvenez comment il était difficile de faire manger un simple morceau de fromage à un Norn ou à quel point il était fastidieux de

Vidéo sur le CD

GENRE
Simulateur de vie
ÉDITEUR
TLC Edusoft
www.tlc.edusoft.fr)
CONFIG. MINI.
Pentium II 233
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 300
OPTIMISATION
Non
MULTIJOUEUR
Non
RÉSEAU
Non
INTERNET
Non
CLASSIFICATION :
Tout public

lui apprendre les rudiments du langage qu'il fallait lui faire répéter plusieurs fois.
Plus de soucis avec Creatures 3 : les Norns apprennent à toute allure et effectuent des actions nécessaires à leur survie beaucoup plus facilement. Ainsi ils répètent tout de suite chaque mot prononcé par l'ordinateur du langage et sans faire aucune erreur : Creature Labs a complètement supprimé le côté apprentissage de cette étape. D'ailleurs, on peut même commencer le jeu avec une famille de Norns déjà capable de parler si on préfère gagner du temps et il y a même des objets dans le jeu (des pierres magiques) qui permettent à toutes les créatures dans les parages de connaître tous les mots déjà appris par les autres créatures.
Il en va de même pour les Ettins et les Grendels, les deux autres races du jeu : elles parlent et apprennent de la même façon, mais évidemment elles ne répondent pas aussi bien aux commandes qu'on leur donne car les Grendels restent la race des méchantes créatures et les Ettins la race des créatures indépendantes.

! Infos
On peut prendre les Norns par la main

Et on fait quoi, alors ?

Vous vous demandez peut-être ce qu'il reste à faire si les créatures répondent aussi bien. Tout simplement à s'amuser avec des animaux de compagnie virtuels et à

Les Kits nous quittent

Dans les précédents Creatures, il fallait récupérer des kits scientifiques pour accéder à de nouvelles fonctions. Le kit scientifique permettait ainsi d'accéder aux produits chimiques que l'on pouvait donner aux Norns. Le plus gros problème, c'est que ces kits ne pouvaient être pris que par des Norns. Dans Creatures 3, les kits ont presque disparu car la plupart des fonctions importantes sont effectuées par des machines. Il en reste tout de même quelques-uns pour accéder à des fonctions avancées très utiles pour le joueur (possibilité de tirer un Norn par la main, contrôle des Ettins/Grendels) ou bien pour recharger les instruments du vaisseau.

Grâce à l'inventaire, on peut déplacer plein d'objets d'un lieu à l'autre.

Un Ettin curieux.

Un détecteur de Norn relié à un compteur.

WWW.LOISIR.NET, C'EST VACHEMENT BIEN MAIS C'EST PAS GRAVE.

faire des expériences avec les diverses machines à bord du vaisseau. Ces machines sont de deux types : les simples gadgets et les appareils importants. Dans les gadgets, on trouve des compteurs de population, des machines à potion, des boîtes logiques (et/ou...), des jouets, des détecteurs d'ambiance... Ces gadgets peuvent pour la plupart être combinés ensemble par des liens, ce qui permet de concevoir de nouvelles machines. Il faut cependant parfois avoir quelques notions de programmation pour faire les machines les plus sympas, car les opérateurs logiques jouent un grand rôle. Il y a aussi les grosses machines telles que le recycleur, l'appareil d'injection et l'appareil génétique. L'appareil d'injection offre un choix encore plus grand de produits chimiques et on peut l'utiliser sur toutes les créatures mais on peut encore lui reprocher que les effets des produits ne soient pas mieux décrits. Enfin l'appareil génétique est très puissant, plus facile à utiliser (grâce au contrôle plus grand sur les créatures) et il permet de faire des croisements entre les trois races pour élaborer de nouvelles bestioles encore plus étonnantes.

! Infos

Les Ettins et Grendels sont éducables

Creatures 3 est un jeu très séduisant pour un public curieux de découvrir un monde vraiment original et mignon à souhait. Il lui manque tout de même un but pour que ce soit un vrai jeu et la prise en main reste trop difficile pour des enfants.

La machine "à coller" m'a permis de croiser des Norns et des Grendels.

Les Avis

JEFF :
Toujours plus beau et plus maniable, Creatures 3 passionnera les enfants (aidés de leurs parents) mais il manque un petit quelque chose qui donnerait au jeu un intérêt plus grand.

LÉO:
Depuis toujours les Norns m'énervent avec leurs piaillements. Peut-être que, lorsque mon fils aura quelques années de plus, j'installerai Creatures sur mon PC, mais pas avant !

Les +

+
- Graphismes encore plus beaux
- Interface améliorée.
- Meilleur contrôle des Creatures.
- Les Creatures plus intelligentes.
- Les machines à combiner.
- Les Norns pré-éduqués.

−
- Toujours pas de but réel.
- Des fonctions pas assez expliquées.
- Une plus grande complexité.

Les Notes

Intérêt	8/10
Graphisme	9/10
Sons	6/10

Note 91%

Nouveau !

Le mag fun des 8-13 ans

BD
34 pages de rire
JEUX
7 pages pour t'amuser
CADEAUX
Le poster POKÉMON

JEUX VIDÉO
+ de 200
trucs et astuces
pour jouer comme un pro

19 F
chez ton marchand de journaux

Nouveau !

ABONNEZ-VOUS !

26 F par mois au lieu de 39 F

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner sous enveloppe affranchie à :
ABONNEMENT PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING,
6, BD DU GÉNÉRAL LECLERC. 92115 CLICHY CEDEX.

- Oui, je souhaite recevoir PC Soluces pour 26 F par numéro et serai prélevé automatiquement de 78 F tous les 3 numéros.
- Je remplis l'autorisation de prélèvement ci-contre ainsi que toutes les informations qui me sont demandées et *je joins un Relevé d'Identité Bancaire ou Postal*.
- Je peux résilier ce service à tout moment par simple lettre. Le prélèvement sera aussitôt stoppé.

Je souhaite recevoir mon magazine à l'adresse suivante :

NOM :
PRÉNOM : ANNÉE DE NAISSANCE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
ADRESSE E.MAIL :

ORGANISME CRÉANCIER/ CYBER PRESS PUBLISHING.
Abonnement PC Soluces, 6, bd du général Leclerc. 92115 CLICHY Cedex
N° national d'émetteur : 440542

J'autorise l'établissement teneur de mon compte à prélever sur ce dernier le montant du prélèvement présenté par CYBER PRESS PUBLISHING, soit 78 F par trimestre.
Je désire voir apparaître mes prélèvements sur mes extraits de compte.
Je contacterai directement CYBER PRESS PUBLISHING pour tout ce qui concerne le fonctionnement de mon abonnement.

TITULAIRE DU COMPTE :

NOM :
PRÉNOM : ÂGE :
ADRESSE :
CODE POSTAL : VILLE :
TÉLÉPHONE (OBLIGATOIRE) :

COMPTE À DÉBITER :

ÉTABLISSEMENT CODE | GUICHET | N° DE COMPTE | CLÉ RIB

ÉTABLISSEMENT TENEUR DU COMPTE À DÉBITER

ÉTABLISSEMENT :
N° : RUE :
CODE POSTAL : VILLE :

DATE : Signature Obligatoire :

PC SOLUCES 33

(*) Offre valable pour la France métropolitaine uniquement. Pour la Belgique, contactez : Tondeur S.A., 02 555 02 17. Pour la Suisse : Edigroup S.A., 022/348 44 28. Pour les DOM-TOM, et le reste du monde nous consulter au (33) 1 41 06 44 44.
Les abonnés en cours peuvent se réabonner dès à présent avec cette nouvelle offre. Leur abonnement fera suite à l'ancien. Mentionner obligatoirement votre numéro d'abonné.

INFORMATIQUE ET LIBERTÉ : LE DROIT D'ACCÈS ET DE RECTIFICATION DES DONNÉES CONCERNANT LES ABONNÉS PEUT S'EXERCER AUPRÈS DU SERVICE DES ABONNEMENTS. SAUF OPPOSITION FORMULÉE PAR ÉCRIT, LES DONNÉES SERONT COMMUNIQUÉES À DES ORGANISMES EXTÉRIEURS.

RALLY CHAMPIONSHIP 2000

ON L'ATTENDAIT DEPUIS SI LONGTEMPS QUE CE JEU A FINI PAR CHANGER DE NOM. VOICI DONC QU'ARRIVE LA SUITE D'INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP, RALLY CHAMPIONSHIP 2000. L'ATTENTE VALAIT-ELLE LE COUP ?

François

Cela faisait un petit moment que tout le monde me parlait de ce Rally Championship : "ouah, c'est hyper beau, c'est génial, on s'y croirait". Mouais mais, d'après mes souvenirs d'IRC, je ne voyais pas comment on pouvait arriver à quelque chose de mieux que mon Colin McRae adoré... Eh bien, effectivement, ce n'est pas encore pour aujourd'hui !

C'est beau, c'est très beau. On s'casse ?

Comme prédit, le jeu est vraiment beau. Les textures utilisées sont de type "photo-réalistes" et créent par là-même une impression très... réaliste. Là où l'effet est le plus appréciable et apprécié, c'est au niveau de la route, des bas-côtés, des maisons, bref, des décors. Là où, en revanche, je ne suis pas vraiment convaincu, c'est au niveau des voitures. Je ne dis pas qu'elles sont laides, mais l'impression dégagée est assez étrange. En fait, les voitures manquent de volume ! Curieux pour un jeu en 3D, mais c'est comme ça. On a l'impression que les voitures sont en fait en 2D, genre "gros sprite", avec une texture plaquée dessus. Au final, l'ensemble reste convaincant, mais manque de volume.

GENRE
Courses
ÉDITEUR
Magnetic Fields Actualize
www.Rally99.com
CONFIG. MINI.
Pentium 200
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 300
OPTIMISATION
Force Feedback, D3D
MULTIJOUEUR
Oui
RÉSEAU
8 joueurs
INTERNET
0 joueur
CLASSIFICATION :
Tout public

Mettez un babiroussa dans votre moteur

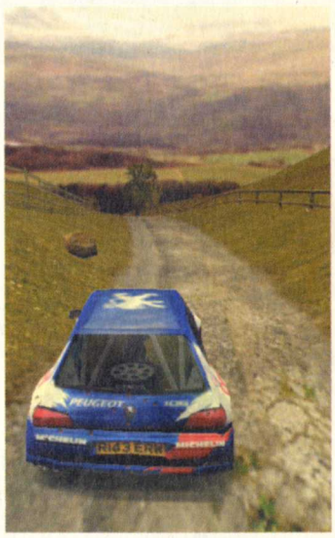
Le jeu de voitures est le terrain idéal pour parler de moteur.
Commençons par celui qui s'occupe d'afficher les images. Pas mal, connaît encore quelques bugs de collisions et autres détails, mais reste efficace. La vitesse d'affichage dépend énormément de la quantité d'objets (c'est un peu normal...), mais ici la limite semble assez vite atteinte, avec des chutes à environ 10 fps... en 800x600. Pas top, mais en moyenne, avec vue de capot ou de pare-chocs, ça passe.
Quant à celui qui régit les réactions des voitures...

c'est pas encore ça. Comparable avec celui d'IRC, on ne peut pas dire que cela soit d'un très grand réalisme. Les voitures semblent tourner depuis leur centre et non depuis les roues avant. Les sensations de glisse ne sont pas aussi bonnes que dans Colin et ne permettent malheureusement pas de s'éclater réellement. En revanche, un point très important est que ce moteur physique gère les dommages infligés aux voitures en général et à la mécanique en particulier. On peut ainsi tout péter pour peu qu'on ne prenne pas soin de sa voiture.

! Infos

Au total, 640 km de circuits

Pour dépasser ces gros salopards qui vous serrent dans le fossé : ne pas freiner...



Au moindre contact, vous perdez trois mètres !

Ma 106 est cassée : c'est presque beau...

C'est dur, mais j'aime ça !

Rally Championship 2000 n'est donc pas encore la nouvelle référence. Même si les graphismes sont soignés, la réalisation générale n'est pas à la hauteur. L'IA des adversaires est déplorable, lorsque l'on touche une voiture, on est forcément pénalisé, et bien injustement ; et enfin les spéciales de vingt-cinq minutes, c'est chiant !

Quoi qu'il en soit, si vous êtes un gros acharné et que vous mettez un point d'honneur à tout finir, vous en aurez pour votre argent, mais le plaisir de conduire ne sera peut-être pas au rendez-vous... C'est bien dommage.

Vous ne viendrez plus chez eux par hasard

Si le jeu s'appelle bien Rally Championship, on peut voir écrit un peu partout Mobil 1, c'est rapport au sponsor : le "Mobil 1 British Rally Championship" qui a servi de base à l'élaboration du jeu. Les circuits disponibles sont donc issus directement des relevés topographiques des organisateurs et les véhicules sont ceux engagés dans cette compétition, assez peu connue, il faut le reconnaître. L'avantage étant d'être les seuls sur le coup. Mais est-ce un bon coup ? Pour être clair, la voiture mise en avant dans le jeu est tout de même une Seat Ibiza ! Avec ça, on va pas aller loin.

WWW.LOISIR.NET, C'EST VACHEMENT BIEN MAIS C'EST PAS GRAVE.

Les Avis

FRANÇOIS :

Bon, je crois que c'est clair, je reste avec mon Colin. RC 2000 arrive alors en seconde position. Bel effort sur la quantité, mais petite faute quant à la qualité... Tout irait beaucoup mieux avec une meilleure IA et une voiture un peu mieux sentie. Mais bon, c'est plutôt bien.

LUIS :

Ce qui m'énerve par-dessus tout, c'est le comportement des adversaires : je veux bien me faire doubler, si je me traîne, mais je n'admets pas que les autres soient intouchables. Au contact, on perd forcément, c'est vraiment trop injuste. Sinon, c'est beau !

Les + −

+ • 640 km de circuits, textures.

− • IA lamentable, manque de sensations.

Les Notes

Intérêt	7/10
Graphisme	8/10
Sons	7/10

Note 79%

FLANKER 2.0

LOIN DES F16 ET AUTRES F22, VOICI LE RETOUR DU LÉGENDAIRE AVION RUSSE, LE SUKOÏ-27. ET LE RETOUR D'UN GRAND JEU ?

Jeff

Flanker 2.0 n'est pas la suite de Flanker 1.0 et, en toute logique, il aurait même dû s'appeler Su-27 Flanker 2.0 car c'est bien de ce simulateur de vol mythique dont je vous parlais dans l'intro. Pour les fans, l'évocation de ce nom procure des sueurs froides au souvenir des crashes à répétition de leurs appareils, soit à l'atterrissage soit en combat. Il faut dire qu'à l'époque Flying Legends avait fait très fort avec un réalisme quasi-professionnel.

Mais, comme tout le monde ne prépare pas l'école d'officiers, Flanker 2.0 est revenu à des sphères plus terre à terre, celle des simples joueurs qui veulent s'amuser sur leur PC. On a droit maintenant à de réelles missions d'entraînement, entièrement commentées par un instructeur, qui reprennent point par point chaque grande étape du pilotage de combat, de l'appontage sur un porte-avions jusqu'au bombardement de cibles avec caméras de visée.

Même si vous avez fait Top Gun, mieux vaut faire ces missions car Flanker 2.0 reste une simulation très pointue qui ne permet aucune faute. D'ailleurs j'ai bien dû m'y reprendre une quinzaine de fois avant de faire un appontage correct, c'est-à-dire qui ne ressemblait pas à une attaque de kamikaze ! La lecture du manuel (260 pages) est aussi fortement conseillée, même par petits bouts entre deux vols, histoire de connaître en détail toutes les subtilités de cet appareil. Le jeu inclut aussi un descriptif de toutes les unités disponibles, et cela aussi bien du wagon de train que de la batterie de SAM : c'est encore un passage obligé pour savoir sur quoi vous tirez.

Vidéo sur le CD

GENRE
Simulateur de vol
ÉDITEUR
TLC Edusoft
(www.tlc-edusoft.fr)
CONFIG. MINI.
Pentium II 233
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 450
OPTIMISATION
Direct 3D
MULTIJOUEUR
Non
RÉSEAU
8 joueurs
INTERNET
8 joueurs
CLASSIFICATION :
Tout public

Une campagne en Crimée

Après l'entraînement, vous pourrez soit passer aux missions libres (mission air-air, air-sol...) soit par-

ticiper à une campagne semi-dynamique en Crimée, c'est-à-dire que l'échec ou la réussite de la mission conditionnent la mission suivante. À la différence des campagnes entièrement dynamiques avec un véritable champ de bataille et des missions créées en fonction de l'évolution du conflit, ce système de campagne semi-dynamique garantit qu'on ne tombe pas dans des cas de figure impossible à résoudre. À l'inverse, il ne permet qu'une durée de vie exceptionnelle puisque la campagne suivra toujours le même déroulement.

L'IA des adversaires est très élevée, trop peut-être pour le joueur moyen et on n'est pas loin parfois d'être dégoûté après quelques combats car il n'est pas facile de rester en l'air sans se faire abattre. Surtout qu'il ne faut pas trop compter sur les coéquipiers, au comportement peu réaliste et surtout pas très agressif.

! Infos

Le Su-33 est la version marine du Su-27

Un véritable monde 3D

Graphiquement, Flanker 2.0 est fidèle à son prédécesseur tout en utilisant un moteur 3D amélioré. La plus grande qualité de Su-27 était d'afficher un véritable paysage agrémenté de très nombreux objets 3D. On pouvait voir de grandes gares ferroviaires, des trains en mouvement, des lignes électriques, des barrages, des centrales nucléaires...

L'éditeur de missions complet.

Falcon 4.0 VS Flanker 2.0

Falcon est l'autre grand simulateur du moment. Le jeu est proprement incroyable, tant au niveau du réalisme et de la profondeur de jeu qu'au niveau des bugs et des patches nécessaires pour le faire tourner correctement. Il est aussi plus complexe (le manuel fait 600 pages pour vous donner une idée) et le système de campagne dynamique, mieux fait, est comparable à celui de Total Air War, c'est-à-dire la crème de la crème. Falcon 4.0 est tout de même un jeu pour spécialistes, et ce, encore plus que Flanker 2.0

Flanker 2.0 est très spectaculaire.

Pour en avoir le cœur net

Voici un superbe site français qui regroupe pas mal de choses très intéressantes (photos, missions, démonstrations de figures...) sur Flanker 2.0 et aussi Falcon 4.0.
http://spower.free.fr

Flanker 2.0 fait la même chose, avec une diversité encore plus grande : fondé sur des cartes satellite, le monde est réaliste et vous découvrirez des villes avec des bâtiments innombrables, certes plus petits et moins détaillés que dans Flight Simulator 2000, mais qui restent crédibles (il paraît même qu'on peut voir les statues des dirigeants russes mais je n'en ai pas encore vu).

! Infos

Les photos satellites utilisées furent classées Top Secret par l'URSS

Le choix des textures du sol est aussi excellent : cela reste beau aussi bien à basse altitude qu'à 10 000 pieds et surtout elles permettent d'évaluer de façon correcte l'altitude de l'avion (c'est souvent un problème dans d'autres simulateurs de vol lorsqu'on vole en rase-mottes car on se crashe alors qu'on croit être bien plus haut).

Bien sûr, une telle richesse graphique se paye et il faut un PC haut de gamme pour en profiter, mais cela tourne relativement bien sur un PIII 450 128 Mo quelques secondes après le début d'une mission, une fois que l'essentiel des textures a été chargé (des ralentissements peuvent cependant réapparaître quand on traverse les couches nuageuses).

Flanker 2.0 est donc un grand jeu qui tombe à pic pour satisfaire les amateurs en mal de simulation ardue et réaliste.

Ce pilote a eu de la chance.

Voici ce qui s'appelle une ville !

Les Avis

JEFF :
Il y a de moins en moins de bons simulateurs de vol, alors précipitez-vous sur Flanker 2.0 car il ne déçoit pas. Il est juste dommage que le système de campagne ne soit pas un peu plus détaillé mais heureusement il y a un éditeur de missions.

LUIS :
Je ne joue pas très souvent à des simulateurs de vol et je dois dire que je ne suis pas près de rejouer car je n'ai pas réussi une seule fois à faire atterrir l'avion correctement. C'est hard, très hard.

Les + −

\+
- Environnement 3D.
- Moteur de vol.
- Graphismes.
- L'éditeur de missions.

−
- Les bruitages manquent de force.
- Une seule campagne.

Les Notes

Intérêt	9/10
Graphisme	9/10
Sons	7/10

Note 92%

CONCOURS AGE OF EMPIRES II

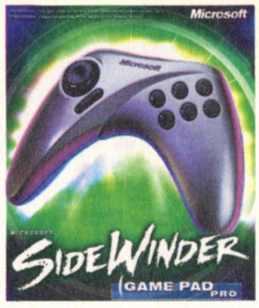
AVEC

PC SOLUCES & Microsoft

20 JEUX PC AGE OF EMPIRES II
(VALEUR 369 F)

1 JOYSTICK MICROSOFT® SIDEWINDER® FORCE FEEDBACK PRO
(VALEUR 990 FRANCS)*

1 MANETTE MICROSOFT® GAME PAD PRO
(VALEUR 290 FRANCS)*



5 SOURIS MICROSOFT® INTELLIMOUSE® EXPLORER
(VALEUR 449 FRANCS)*

3615 En jouant sur le PCSOLUCES

ou 08 36 68 14 16

Retrouvez aussi les meilleures astuces et soluces, 24h/24 h, 7j/7j

© Microsoft. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. Microsoft, Sidewinder et Intellimouse sont des marques déposées de Microsoft aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays.

3615-3668 : 2,23 F/mn
*3615 uniquement
Concours organisé du 1er au 31 Janvier 2000

SEGA RALLY II

LE JEU BIEN CONNU DES AMATEURS DE BORNES D'ARCADE EST ENFIN ARRIVÉ SUR PC. L'ADAPTATION EST TRÈS BIEN FAITE, AVEC QUELQUES BONUS, MAIS IL MANQUE TOUJOURS QUELQUE CHOSE.

François

COMME UNE IMPRESSION DE DÉJÀ-VU

Par rapport à la concurrence, on sent énormément le côté "adaptation" de borne d'arcade : le jeu ne propose pas trop de circuits ni de voitures (respectivement seize et dix-neuf, ce qui n'est déjà pas si mal). Il y a juste ce qu'il faut, rien de plus. Les circuits sont issus de cinq environnements déclinés en différentes longueurs et difficultés (sous la neige, dans la pluie, de jour ou de nuit...). Malheureusement, les tracés se ressemblent tous beaucoup et on a un peu l'impression de toujours rouler sur les mêmes pistes. Quoi qu'il en soit, les circuits sont assez agréables et toujours très rapides (peu d'épingles, de successions de virages : ça roule vite). C'est donc le bonheur pour les débutants et ceux qui ne veulent pas se prendre la tête à prendre en compte les trajectoires parfaites et la gestion de la boîte de vitesse : on appuie sur l'accélérateur, et deux secondes après, on s'éclate sur la piste !

TOP MODÈLE

Les modèles 3D des voitures sont vraiment magnifiques, parmi les plus beaux, mais ce sont les textures appliquées qui limitent la beauté du jeu. Rien de catastrophique, mais c'est dommage car le rendu des voitures aurait pu être meilleur. Ne boudons tout de même pas notre plaisir, car graphiquement, ce jeu est vraiment génial. Les décors sont une vraie réussite, on ne remarque pas le clipping, et des "événements" viennent agrémenter la course : les spectateurs se jettent dans le fossé, des animaux traversent la piste, la neige vient brouiller votre vue, etc. Tout cela rend le jeu plus réaliste et plus fun.

Le pilotage est bien sûr très orienté arcade, avec un angle de dérive qui vous interdit le tête-à-queue, mais aussi des contre-braquages extrêmes. On passe donc son temps à glisser, en prenant de très longs virages de travers,

Vidéo sur le CD

GENRE
Courses
ÉDITEUR
Sega / Ubisoft
www.segarally.com
CONFIG. MINI.
Pentium 200
CONFIG. CONSEILLÉE
Pentium II 300
OPTIMISATION
D3D
MULTIJOUEUR
Oui
RÉSEAU
4 joueurs
INTERNET
4 joueurs
CLASSIFICATION :
Tout public

comme les pros, mais sans avoir besoin de technique. Pour contrebalancer cet aspect, on trouve de nombreux réglages de la voiture, qui modifient effectivement le comportement. Les accros de la mécanique pourront donc se pencher sur leur voiture et la régler aux petits oignons pour faire péter les chronos.

! Infos
On retrouvera la 206 WRC dernièrement engagée en championnat..

L'angle de dérive de la voiture est limité mais permet tout de même quelques petits travers sympas.

La grosse bourre

En définitive, Sega Rally 2 est un jeu vraiment éclatant, très rapide et spectaculaire, comme l'était le premier. Même si on peut lui reprocher son manque de réalisme, Sega Rally 2 offre un plaisir de pilotage indéniable, mais qui tient plus de Wipe Out que de TOCA 2. Pour résumer, les fans de Colin McRae Rally resteront sur leur faim, mais ceux qui n'aiment pas rouler tout seuls sur de grandes pistes désertes et préfèrent un pilotage plus "viril" seront sans aucun doute ravis.

Comme un vrai départ ! Seul le perso est en 3D, les spectateurs se contentent de mauvaises textures.

Un bel intérieur en perspective.

L'histoire avec Sega

On retrouve avec un certain plaisir des voitures qui ont fait les grands moments du rallye. Leur intérêt n'est peut-être pas dans les performances, mais plus dans le plaisir de conduite. On retrouve ainsi une 205 T16, une Lancia Stratos, une Delta, une Abarth, bref, la crème.

Les montagnes sont très jolies et l'impression de vitesse est encore plus grande.

Les Avis

FRANÇOIS :
Très sympa, Sega Rally 2 est dans la lignée du premier, avec tout le plaisir du pilotage d'arcade. En revanche, pour les amateurs de simulation, il faudra repasser. Malgré tout c'est très plaisant et rafraîch'.

YANN :
Super ! Enfin un jeu de rallye où l'on n'a pas à se prendre la tête avec des tonnes des réglages. 3, 2, 1, Gaaaaaaz ! Et que je te dérape, et que je te queue-de-poissonne, et que je te finis premier. C'est fun, rapide, arcade à mort. Cela nous change des Toca, Colin et Rally 2000..

Les + −

+
- Fluidité d'animation, plaisir de glisse.
- Prise en main immédiate.
- Animation irréprochable.

−
- Pas toujours très beau.
- Un peu répétitif.

Les Notes

Intérêt	8/10
Graphisme	8/10
Sons	8/10

Note 81%

The Nomad Soul

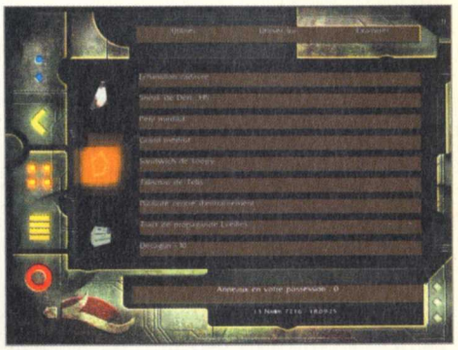
Éditeur : Quantic Dream / Eidos Interactive
Texte : Français
Voix : Françaises
Sortie : Novembre 1999
Config. mini : PII 233, 32 Mo

Avec ses trois CD-Rom, ses heures de dialogues et ses très nombreux personnages, The Nomad Soul est un jeu particulièrement vaste qui réclamera de nombreuses heures avant d'espérer arriver à son terme. De plus, Omikron n'est pas seulement un jeu d'aventure en 3D, une place importante étant aussi laissée à l'action avec des phases de combat armé ou à mains nues. Il convient donc d'être un joueur complet pour se lancer dans ce jeu passionnant, à la découverte d'un univers parallèle que vous devrez sauver.

SAUVEGARDE

Vous trouverez des sauvegardes du jeu sur notre CD-Rom. Pour les installer, il suffit de copier le fichier Games dans le dossier Iam du répertoire Nomad Soul. Dans le cas d'une installation par défaut, le chemin d'accès est : **c:\Program Files\Eidos Interactive\Quantic Dream\The Nomad Soul\Iam.**

Une fois la séquence de présentation terminée, vous voilà transporté dans le monde d'Omikron, dans la peau de Kay'l, un inspecteur de police dont vous ne savez qu'une chose : l'adresse de son appartement. Dès son arrivée, Kay'l se fait agresser sauvagement par un monstre qui sera mis en fuite par un Mécagarde, l'un des robots de surveillance de la ville. Voilà qui met tout de suite dans l'ambiance... Après avoir repris vos esprits, vous vous retrouvez seul au fond d'une ruelle étroite et sombre, livré à vous-même, dans un monde inconnu. Il n'existe qu'une seule issue, suivez-la, ramassez vos cinq premiers anneaux magiques et reprenez contact avec la civilisation ; bienvenue à Anekbah !



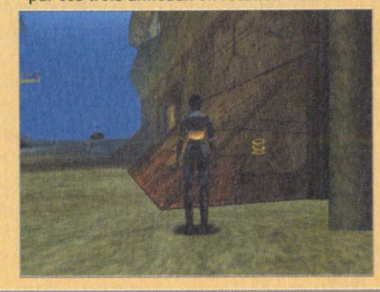
Le Sneak de Kay'l permet de conserver et de transporter les objets découverts, d'appeler un Slider et de vérifier la forme de votre enveloppe charnelle.

BIEN GÉRER LES SAUVEGARDES

Dans The Nomad Soul, impossible de sauvegarder toutes les deux secondes, pour un oui ou pour un non ; pas non plus de sauvegarde automatique en mode Aventure. Tout au long du jeu, vous allez ramasser des anneaux magiques qui vont vous permettre de faire des sauvegardes sur des points de sauvegardes spécifiques. Ces points de sauvegardes sont matérialisés par trois anneaux en rotation et en suspension dans l'air, généralement placés à des endroits stratégiques. Jusque-là, rien de très complexe. Le problème vient du fait que les anneaux magiques sont en quantité limitée dans le jeu et qu'en plus ils sont souvent cachés, d'où l'importance d'une fouille approfondie des différents lieux traversés. Vous l'aurez donc compris, sans anneau magique, aucune sauvegarde n'est possible ! Il est donc important de bien gérer ses sauvegardes et de ne pas en faire trop souvent, surtout au début du jeu où les risques sont peu nombreux.

Lors des phases de combats armés, un système de sauvegarde automatique est parfois présent et matérialisé par trois anneaux en rotation de couleur bleue. Ils permettent au joueur de ressusciter un certain nombre de fois, en fait autant que d'anneaux magiques en sa possession à ce moment-là, d'où l'importance d'en avoir toujours quelques-uns d'avance. Les anneaux magiques servent aussi à obtenir des indices, mais nous vous déconseillons de les utiliser pour cela, pour les indices vous avez déjà PC Soluces entre les mains...

Les points de sauvegardes sont matérialisés par ces trois anneaux en rotation dans l'air.



Pour vous repérer dans Anekbah, aidez-vous des enseignes de magasins.

Voilà qui va permettre d'en apprendre plus sur vous, votre métier et le monde dans lequel vous allez évoluer. Posez un maximum de questions, et c'est d'ailleurs ce que vous devrez faire à chaque fois que vous dialoguerez avec un personnage du jeu. Il faut en apprendre un maximum sur Omikron et ce qu'il s'y passe. Les choses importantes seront automatiquement mémorisées par votre Sneak, donc aucun risque d'oublier une information capitale... pratique ! Telis vous apprendra que

Anekbah

C'est à Anekbah que vit et travaille Kay'l. C'est donc fort logiquement ici que vont se dérouler vos premières aventures. Première chose à faire pour espérer en apprendre plus : se rendre à l'appartement de Kay'l, mais encore faut-il le trouver... La chose va être relativement aisée grâce au très bon système de transport automatique d'Omikron : les **Sliders**. Appelez un Slider avec votre **Sneak**, le terminal informatique multifonction se trouvant sur l'avant-bras de Kay'l. Un véhicule s'approche et s'arrête devant Kay'l ; prenez-le et choisissez la destination, en l'occurrence votre appartement. Le Slider vous dépose devant un immeuble à l'entrée imposante.

Le Slider est un moyen très pratique pour aller d'un endroit à un autre sans se perdre.

Direction l'ascenseur où il suffit d'utiliser la clé en votre possession sur le boîtier de commande pour vous retrouver quelques instants plus tard dans la pièce principale de l'appartement. Sur la gauche, un petit bureau dans lequel il y a un peu d'argent ; au centre de la pièce, un journal local, mais rien de vraiment passionnant. Au fond de la pièce à gauche se trouve un terminal multiplan qui permettra, le moment venu, de stocker les objets découverts. Sur la droite, une porte donne sur la cuisine, pièce où vous trouverez le premier point de sauvegarde (patience, il n'est pas encore temps de l'utiliser) et aussi un peu de nourriture pour Kay'l, mais aussi pour son espèce de crocodile nain qui se trouve dans le vivarium de la pièce principale. En ressortant de la cuisine et, après une petite frayeur, vous faites connaissance avec la compagne de Kay'l, **la jolie Telis**.

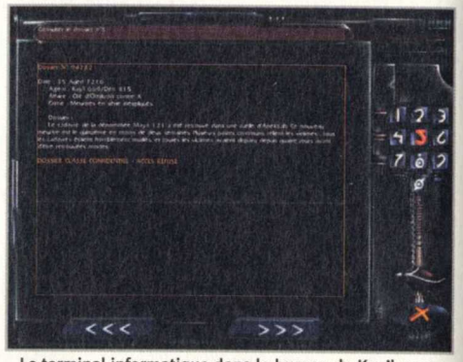
Kay'l travaille en fait pour la police et qu'il avait disparu depuis quelque temps, ainsi que son coéquipier. Voilà un bon point de départ. Ne quittez pas l'appartement tout de suite, il y a beaucoup de choses à y récupérer, à commencer par la clé se trouvant dans le vivarium, sous la protection du crocodile nain. Donnez-lui simplement à manger et il vous l'apportera en échange.
Allez également dans la chambre, prenez l'ordonnance pour les somnifères, puis tout ce qu'il y a dans l'armoire et dans le coffre. Passez également par la salle d'entraînement et n'hésitez pas à entraîner Kay'l aux subtilités du combat à mains nues contre des adversaires virtuels. Avant de quitter l'appartement, pensez à récupérer l'armée laissée au sol par Telis, elle aura forcément une utilité à un moment ou à un autre...

Le commissariat

SAUVEGARDE

Kay'l 669 – 12 Nadim 7216 – 5 :13 :18

Après l'appartement de Kay'l, direction son bureau au commissariat central d'Anekbah. Après un rapide trajet en Slider, vous voilà devant l'imposant bâtiment protégé par un Mécagarde. Pour rentrer et avoir accès aux ascenseurs, il faudra utiliser la carte de police de Kay'l. Ce bâtiment comporte six niveaux, dont seulement cinq sont accessibles, le dernier étant celui du commandant Gandhar, le chef suprême des lieux. Bureaux des officiers, cellules de détention, salle des archives, ateliers, salle de repos, de contrôle et de ventilation, autant de lieux à visiter... Commencez donc par **le bureau de Kay'l** au niveau –2, l'accès se faisant là aussi grâce à votre carte de police. Le bureau contient un point de sauvegarde, vous pourrez en faire une ici si vous n'en avez pas fait dans l'appartement. Fouillez les lieux pour y récupérer un parchemin et de l'argent, sans oublier de consulter le terminal informatique qui vous apprendra sur quoi Den et Kay'l travaillaient. Un des dossiers est classé confidentiel, il faudra découvrir de quoi il s'agit...

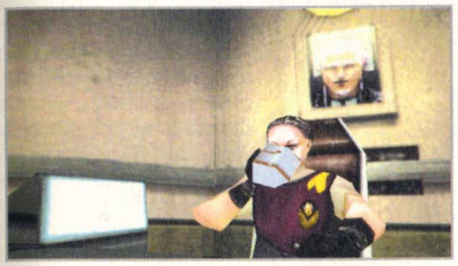


Le terminal informatique dans le bureau de Kay'l vous donnera les premiers renseignements sur votre enquête.

Allez donc visiter ensuite les bureaux des autres officiers. Lorsqu'ils sont absents, c'est l'occasion de récupérer quelques objets plus ou moins utiles et, lorsqu'ils sont présents, c'est l'occasion de faire connaissance (même si eux vous connaissent déjà). Kay'l rencontrera le lieutenant Sork qui visiblement ne l'aime pas beaucoup, Boog un collègue peu bavard et Tarek, de loin le plus sympathique du lot. Direction le bureau de votre supérieure hiérarchique au niveau -3, le capitaine Lea, qui attend votre rapport de pied ferme et qui vous donnera votre première mission : interroger un témoin du nom de Jenna et fouiller son appartement. Voilà qui permettra de reprendre du service sans trop forcer... Après un court voyage en Slider, vous voici dans **l'appartement de Jenna** à la recherche d'indices. C'est dans les toilettes que vous trouverez la clé permettant d'ouvrir l'armoire de la chambre à coucher. Celle-ci renferme différentes bricoles dont un papier vous incitant à aller jeter un œil du côté de la lumière, autrement dit les ampoules électriques de la pièce principale. Le fait de toucher l'une des ampoules ouvrira une cache secrète renfermant une arme et un manifeste révolutionnaire.

Voilà qui va faire avancer l'enquête et permettre d'aller interroger Jenna au poste de police. De retour dans le bâtiment, direction le centre de détention où il est possible d'accéder grâce à l'ordre de mission remis plus tôt par le capitaine Lea. Après l'interrogatoire, faites votre rapport au capitaine avant d'aller déjeuner avec Telis qui vous a contacté par le Sneak. En partant, le capitaine Lea vous demande un café, vous lui rapporterez plus tard, Telis passe avant... Pendant le repas, Telis remettra à Kay'l un talisman ; conservez-le précieusement sur vous, il sera très utile plus tard. Avant la fin du repas, votre Sneak sonne pour vous demander d'aller intervenir dans **une prise d'otages** qui a lieu **dans un supermarché voisin**. Kay'l va devoir livrer son premier combat armé en vue subjective. Cette mission délicate ne sert en fait que d'entraînement, car même si Kay'l se fait tuer (ce qui est très probable vu le grand nombre de malfaiteurs dans le magasin), cela n'aura aucune influence sur la suite du jeu. Pensez à vous nourrir avant d'entrer dans le supermarché histoire de tenir un peu plus longtemps. Ramassez aussi tout ce que vous trouverez pendant l'attaque, essentiellement des munitions et des kits de soins.

Une fois l'intermède du supermarché terminé, retournez au centre de sécurité en faisant un petit détour par la pharmacie afin d'échanger votre ordonnance contre des somnifères. Allez ensuite chercher un café au distributeur se trouvant dans la salle de repos. Une fois les somnifères dilués dedans, portez-le au capitaine Lea, qui ne tardera pas à s'endormir.



Profitez-en pour fouiller tout le bureau ; le passe du capitaine vous permettra d'accéder à **la salle des archives** ce qui devrait permettre d'en apprendre plus sur l'enquête de Den et Kay'l avant qu'elle ne soit classée confidentielle. L'info importante trouvée dans ces dossiers est qu'un cadavre est conservé à **la morgue**. Celle-ci est toute proche du commissariat (en prenant la grande rue, à gauche en sortant du bâtiment), inutile donc de prendre un Slider pour s'y rendre. Parlez avec le Méditech, dans le crématorium, avant de vous rendre dans la salle d'autopsie où se trouve le fameux cadavre. Examinez-le et vous découvrirez un indice coincé sous un ongle ; vous pourrez le dégager à l'aide d'un scalpel trouvé non loin de là, près d'un autre cadavre.

Dans la salle suivante, vous pourrez voir le corps de votre coéquipier Den (sortez-le des tiroirs avec le système automatique) et récupérer son Sneak, même si celui-ci est très endommagé. Étudiez aussi l'échantillon trouvé sous l'ongle du premier cadavre grâce à l'analyseur organique présent dans la pièce. Une fois que tout cela est terminé, vous devrez trouver Anissa, une danseuse travaillant à Qalisar.

Examinez le cadavre de la victime et vous trouverez sous un ongle un indice sur le meurtrier.

Qalisar

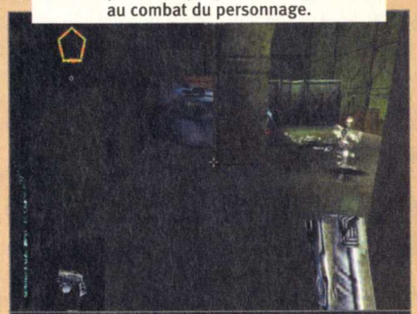
Kay'l 669 – 13 Nadim 7216 – 18 :03 :14

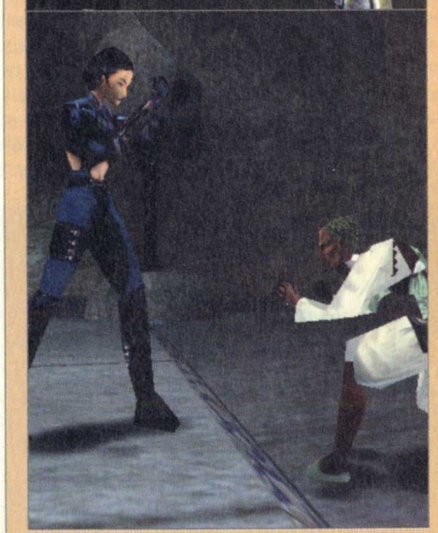
C'est le quartier chaud d'Anekbah, l'endroit où l'on trouve bars, sex-shops et autres boîtes de strip-tease. Pour vous y rendre, un Slider vous déposera devant un sas gardé par un Mécagarde et vous finirez le trajet à pied. Au fond de la petite ruelle à gauche en arrivant, vous trouverez un point de sauvegarde. N'ayant aucune indication sur l'endroit où travaille Anissa, faites le tour des bars (sur le trottoir de gauche en arrivant à Qalisar) à la recherche d'indices. Rendez-vous dans le grand salon illustré de grandes affiches, parlez avec le type à l'accueil qui vous indiquera que désormais Anissa travaille ailleurs. Ressortez et allez "Chez Aka", le bar se trouvant juste de l'autre côté de la rue, face au pont. Le barman n'est pas très coopératif, alors utilisez vos arguments de policier et menacez-le d'un

Entraîner Kay'l au combat

Comme dans un véritable jeu de rôles, votre personnage a des aptitudes au combat qu'il convient de développer pour progresser. C'est le cas pour les combats armés et pour les combats à mains nues. Bien sûr chaque combat gagné au cours du jeu fera progresser cette aptitude, mais le plus sûr moyen pour progresser sans risque est l'entraînement. Pour le combat à mains nues, il y a une salle spéciale dans l'appartement de Kay'l où il est possible de s'entraîner contre des robots virtuels. Il est même possible de paramétrer la difficulté des combats. Plus loin dans le jeu, une seconde possibilité d'entraînement à mains nues sera disponible, dans le repère des éveillés avec Yob. Pour les combats armés, rendez-vous dans une armurerie ou, moyennant un peu de monnaie, vous pourrez vous entraîner au tir sur cibles. Si, malgré tous ces entraînements, les combats vous semblent trop difficiles, il est toujours possible d'aller dans le menu des options du jeu pour les rendre plus faciles.

L'entraînement armé ou à mains nues est primordial pour faire progresser les aptitudes au combat du personnage.





contrôle d'identité sur ses clients : il ne se fera pas prier pour vous présenter Anissa.

Celle-ci prétend que la danseuse assassinée a été tuée par un policier. Elle va vous remettre un papier trouvé sur les lieux, mais souhaite se changer dans sa loge avant. Pendant que vous l'attendez, vous entendez des cris. Tirez dans la serrure électronique de la porte avec votre Waver pour constater qu'Anissa est étendue sur le sol, morte...

En entrant, vous croisez l'agresseur qui disparaît aussitôt, non sans avoir remarqué qu'il portait un uniforme de policier. Penchez-vous sur le corps d'Anissa, récupérez la petite clé qui est à son cou et faites pivoter la sculpture se trouvant sur la table pour faire apparaître son coffre. Vous y trouverez un papier aux inscriptions mystérieuses et dans l'armoire la carte de visite, avec l'adresse de Den, votre malheureux coéquipier. Ressortez du bar, non sans avoir jeté un œil sur les flyers se trouvant sur les tables : ils annoncent un **concert au bar Harvey**. Celui-ci est à deux pas, allez donc y faire un tour en passant par le sex-shop pour acheter un poster et assistez au concert virtuel de David Bowie.

Achetez également une bière au bar, mais ne la buvez pas, ou alors achetez-en deux si vous tenez vraiment à en boire une... Vos investigations à Qalisar sont terminées, vous pouvez retourner au poste de police d'Anekbah.

Le commissariat... suite

SAUVEGARDE **Kay'l 669 – 14 Nadim 7216 – 3 :00 :19**

Allez au dernier sous-sol, au niveau des ateliers en espérant trouver un moyen de faire réparer le Sneak endommagé de Den. Et, pour ne pas vous faire envoyer sur les roses par Camir, le chef des mécanos, offrez-lui la bière achetée à Qalisar. Il vous laissera fouiner partout, y compris dans son bureau où vous trouverez dans l'armoire un kit de contrôle pour Mécagarde. Seulement l'armoire est fermée à

Ce Mécagarde est en ordre de marche et prêt à recevoir un kit de commande à distance.

Premier combat en vue subjective contre les Mécagardes pour accéder aux archives du commissariat.

clé et celle-ci se trouve dans une cache accessible en pressant une dalle sur laquelle une empreinte de main est largement visible. Rendez-vous ensuite dans la salle d'entretien des Mécagardes afin d'équiper un de ces robots du kit de contrôle que Kay'l vient de trouver. Un seul Mécagarde est en état de marche à côté d'une petite passerelle, il n'y a pas à hésiter...

Avant de quitter les lieux, fouillez partout à la recherche des quelques anneaux magiques. Allez maintenant au niveau - 4, dans le hall de surveillance. Fouillez la petite pièce à droite en entrant et faites une sauvegarde à cet endroit. Rendez-vous ensuite dans la seconde pièce et enlevez un fusible du panneau électrique. Revenez dans la pièce principale parler au surveillant qui s'énerve après son ordinateur. Alors que celui-ci quitte la pièce, remettez le fusible en place et venez vous installer à son poste. Vous avez maintenant le contrôle à distance du Mécagarde et votre but est d'atteindre la seconde partie des archives en vous débarrassant de tous les Mécagardes.

Vous trouverez des points de sauvegardes automatiques, des interrupteurs ouvrant les portes bloquées et des dalles d'énergie. Repérez bien ces dalles et retournez vous recharger dessus après chaque combat un peu violent afin de ne pas perdre de vie et donc d'anneau magique. Lors des combats, arrosez copieusement les Mécagardes avec vos missiles, ceux-ci n'étant pas limités. Lorsque la voie est libre, abandonnez la salle de commande et retournez aux archives empocher l'argent laissé là en dépôt. Allez ensuite voir Boog dans son bureau pour lui offrir le poster acheté à Qalisar. En échange, celui-ci vous remettra un passe interne à usage unique. Pratique pour aller visiter l'un des bureaux fermés, exception faite de celui de Den toujours inaccessible. Deux bureaux renferment un contenu particulièrement intéressant :

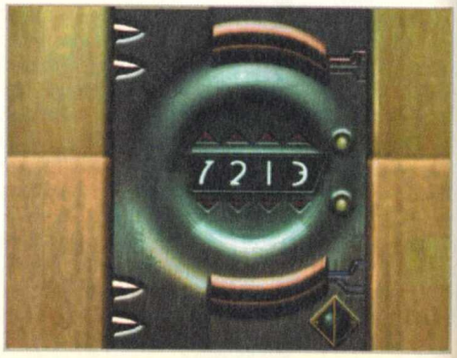
- le bureau de Paxir (porte violette au niveau – 2) avec des munitions, un grand Médikit et cinq anneaux magiques,
- le bureau de Vodem (porte orange au niveau – 1) avec une nouvelle arme, des munitions, un Médikit et de l'argent.

Selon que votre style de jeu privilégie les sauvegardes ou l'attaque, et selon le nombre d'anneaux magiques en votre possession, optez pour l'un ou l'autre des bureaux.

Retournez rapidement à Qalisar, dans le petit magasin de Fu An, non loin du bar Harvey afin de récupérer les objets contenus dans le Sneak endommagé de Den. Grâce à la carte de police récupérée, il est maintenant possible d'accéder au **bureau de Den**. Celui-ci renferme un message manuscrit et la clé de son appartement, ce qui, associé à la carte de visite trouvée chez Anissa, va permettre à Kay'l de s'y rendre. Mais avant cela, il faut retourner à l'appartement de Kay'l, suite à la demande expresse de Telis. Une fois dans l'appartement, un message vous donne rendez-vous sur le toit de l'immeuble. Vous allez tomber nez à nez avec un démon qui risque fort de tuer Kay'l ; votre âme va alors changer de corps et vous allez vous retrouver dans celui d'une fille.

Si vous l'emportez, vous continuez avec Kay'l mais, quel que soit le résultat, celui-ci n'a aucune influence sur la suite du jeu. Sur le toit, une femme vous donne un rendez-vous avec un moine dans le secteur 9. Allez-y, le moine vous permettra d'acquérir un bâton de pouvoir avant de vous rendre chez Den. Conformément à une note trouvée plus tôt, poussez le tigre blanc près de l'entrée pour faire apparaître un coffre fort. Pensez à utiliser un Médikit ou à manger si besoin est, un combat à mains nues se prépare... La combinaison du coffre se trouve derrière la photo de mariage située dans la chambre à coucher de Den.

Parmi les objets du coffre, vous trouverez un document vidéo que vous pourrez voir grâce à l'appareil situé juste à gauche. Den y accuse Tarek, ce dernier qui se trouve alors juste derrière vous se transforme



en démon et le combat s'engage. Le combat est assez facile et la victoire ne pose pas trop de problème. Mais, même en cas de défaite, la partie ne s'arrête pas là et vous êtes alors réincarné dans le corps de Plum, l'amie de Den.

Retournez maintenant au commissariat et, plus précisément, dans **la salle de ventilation**. Utilisez le passe de Den et actionnez le pupitre de commande ainsi que l'interrupteur situé sur le mur de gauche, ce qui a pour effet d'arrêter les ventilateurs et d'ouvrir la vitre permettant d'y accéder.

La réin carnation

Dans The Nomad Soul (qui se traduit littéralement par L'Âme Nomade), vous commencez le jeu dans la peau de Kay'l, mais vous allez vite vous apercevoir qu'il ne s'agit là que d'une enveloppe charnelle de laquelle vous allez pouvoir sortir, contraint ou forcé, pour prendre les traits d'un autre personnage. Plus d'une trentaine de personnages sont disponibles, chacun avec des caractéristiques propres d'énergie, de mana, d'aptitudes au combat, etc. Lors de chaque réincarnation, soit à la suite d'un combat perdu, soit après avoir utilisé un sort de réincarnation, vous ne pourrez plus réutiliser le corps précédent. De plus vous perdez avec lui son argent ainsi que tous les bonus et l'expérience acquise lors des combats. En revanche vous conservez tous les autres objets contenus dans le Sneak et vous vous retrouvez avec un personnage aux caractéristiques maximales. Le changement de corps est un bon moyen de récupérer lorsque vous n'avez plus de quoi soigner le personnage que vous incarnez.

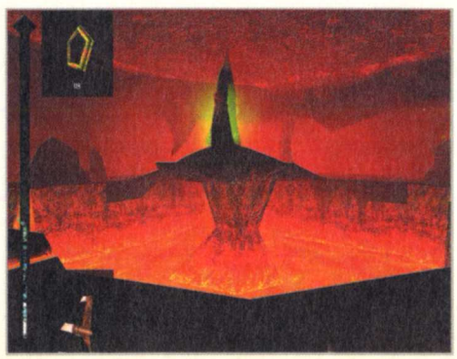
Plongez dans l'eau et trouvez le passage qui permet de remonter, non sans avoir oublié de ramasser le fil électrique posé par terre. Il va servir à faire un court-circuit dans la salle de contrôle, sur l'armoire électrique afin d'arrêter les ventilateurs qui tournaient encore. Redescendez le couloir et montez sur le gros ventilateur, prenez à droite et engouffrez-vous dans les conduits d'aération. Il n'y a qu'un seul chemin possible, et faites une sauvegarde dès que possible. Continuez l'exploration pour finalement atterrir dans le bureau du chef suprême Gandhar qui est gardé par un démon. Contrairement aux combats précédents, vous devez absolument gagner ce combat, faute de quoi le jeu s'arrête là (d'où l'importance de la sauvegarde...). Fouillez alors le bureau, ramassez le passe pour Jaunpur et actionnez le levier dans le tiroir pour faire apparaître un passage secret. Celui-ci comporte une porte fermée par un code secret dont la combinaison se trouve sur le papier trouvé dans le coffre d'Anissa.

Le code permettant d'accéder à l'antre de Gandhar.

Ce passage permet d'accéder au **repaire de Gandhar**, un démon qui se transformera en monstre énorme dès votre arrivée. Débarrassez-vous facilement des zombies avant d'attaquer Gandhar avec le bâton magique. C'est un adversaire coriace qui n'est vulnérable que lorsque vous visez les yeux. Attention à ses attaques et à la lave se trouvant au sol. Utilisez le relief pour vous protéger entre deux assauts. En cas d'échec, vous vous réincarnez en perdant à chaque fois un anneau magique. Après la victoire, vous ressortez pour retrouver Jenna qui vous invite à rejoindre les "Éveillés" à Jaunpur.

SAUVEGARDE

Kay'l 669 – 15 Nadim 7216 – 5 :06:14



Jaunpur

SAUVEGARDE

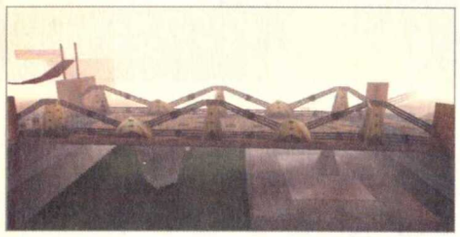
Syao 471 – 15 Nadim 7216 – 14 :05 :09

Changement complet de décor en arrivant à Jaunpur (vous aurez utilisé pour cela un Slider et franchi un sas gardé par un Mécagarde). Rendez-vous au temple de Jaunpur en Slider et finissez à pied pour prendre contact avec Yob, la personne indiquée par Jenna.

À droite votre contact qui vous guidera vers le repaire des Éveillés.

Prenez soin d'avoir avec vous le talisman de Telis et de la place dans votre Sneak avant de prendre contact avec Yob. Celui-ci vous conduira dans une petite pièce du temple entièrement close qui permet en fait d'accéder au repaire des Éveillés. Dans cette pièce, emparez-vous des deux cierges et utilisez le talisman dans le bas-relief se trouvant au-dessus du banc en pierre. Cela aura pour effet d'ouvrir un passage que vous n'aurez qu'à suivre pour arriver jusqu'au **repaire des Éveillés**. Faites alors le tour des lieux, discutez avec tout le monde et ramassez tout ce qui est possible. C'est Namtar, le chef des Éveillés, qui vous confiera votre première mission, **le dynamitage du pont de Jaunpur**.

Passez alors voir Jenna puis Krill, spécialiste en explosif, pour qu'il vous indique quel matériel aller demander à Soks, le robot qui s'occupe du stock d'armes et d'explosifs. Une fois équipé, sortez du repaire des Éveillés par la sortie dérobée se trouvant près de la pièce de Jenna, à gauche de la grotte. Rendez-vous près du pont en Slider, traversez-le et regagnez les docks, seul moyen d'accéder aux piles du pont. Faites une sauvegarde avant d'entrer dans les docks en escaladant le mur à l'endroit où vous verrez des grilles métalliques au sol.
Si vous décidez de vous réincarner en gardien, la tâche ne sera pas plus facile pour autant, le seul avantage est



que vous bénéficierez pendant quelques instants de l'effet de surprise. Une fois de l'autre côté du mur, vous allez devoir combattre une véritable armée et faire connaissance avec les Mécadogs, des chiens de garde robotisés. La tâche est rude car les sentinelles sont vraiment très nombreuses. Ne vous précipitez pas, profitez de l'effet de surprise et ne tirez pas dans tous les coins afin de ne pas ameuter trop de gardes. Le but est de trouver un levier de commande, puis le pupitre permettant de prendre le contrôle d'une grue pour faire diversion auprès des Mécagardes surveillant le portail d'accès au canal. Chaque échec vous coûtera un anneau magique et vous devrez recommencer depuis le début, d'où l'intérêt de débuter avec un personnage en pleine forme et de ne pas s'exposer inutilement. Pour accéder aux piles du pont, vous allez devoir déplacer des plates-formes grâce à des leviers de commande, l'un d'entre eux se trouvant sous l'eau près de la plate-forme immergée.

Plongez pour actionner le levier se trouvant près de la plate-forme immergée.

Allez ensuite jusqu'à la berge opposée actionner un dernier levier, replongez et revenez au point de départ afin de pouvoir remonter sur la première plate-forme. Vous pourrez alors accéder à la pile du pont et y déposer l'explosif. Vous avez cinq secondes pour fuir en plongeant dans l'eau, faute de quoi votre personnage risque de mourir et vous serez alors réincarné dans un nouveau corps, celui de Kumar. Rien de grave toutefois et, quoi qu'il arrive, vous vous retrouverez dans la cache des Éveillés.

Syao 471 – 16 Nadim 7216 – 0 :11 :00

Refaites le tour du camp et ramassez le spray se trouvant sur la table de la pièce principale. Namtar vous donne alors une seconde mission : **le piratage d'une antenne de communication**. Prenez d'abord contact avec un agent des Éveillés dans une librairie après avoir rejoint la zone en Slider. Dans Jaunpur, de nombreux secteurs ne sont pas accessibles directement en Slider et il faut souvent finir à pied en vous aidant des enseignes des boutiques pour vous repérer. Une fois dans la librairie, votre contact se trouve à droite de l'entrée, parlez-lui et il vous remettra l'émetteur pirate à aller placer sur l'antenne.

Votre contact vous remettra cet émetteur pirate dans la librairie.

Rejoignez le quartier des toits pour la seconde partie de la mission, en ayant pris soin de faire une sauvegarde au préalable. L'accès aux toits est gardé par un Mécagarde qu'il est impossible de déloger ou d'attaquer directement, cela serait du suicide. La solution pour s'en débarrasser consiste à monter sur le toit voisin pour lui jeter dessus de lourdes caisses.

La voie est maintenant libre. Commence alors une nouvelle séquence de combats armés où vous allez devoir passer de toit en toit, de préférence sans tomber tout en évitant, et en vous en débarrassant, les différents gardes et autres Mécadogs. Plusieurs chemins permettent d'accéder à l'antenne, alors ne vous précipitez pas et nettoyez le secteur tranquillement avant d'aller plus loin. Au fond d'un petit passage, vous pourrez grimper sur le mur d'un bâtiment pour accéder à l'antenne et y poser l'émetteur pirate. La mission n'est pas terminée pour autant car il faut maintenant trouver la sortie, tout en affrontant de nombreux gardes alertés par ce piratage. Des Mécagardes sont aussi venus en renforts ; très résistants, ces robots deviennent vulnérables dès lors que vous les attaquez depuis les toits (ils ne peuvent tirer en hauteur). Vous ne devez pas sortir par l'endroit par où vous êtes venu, mais par des toits reconnaissables à de grandes tentures suspendues.

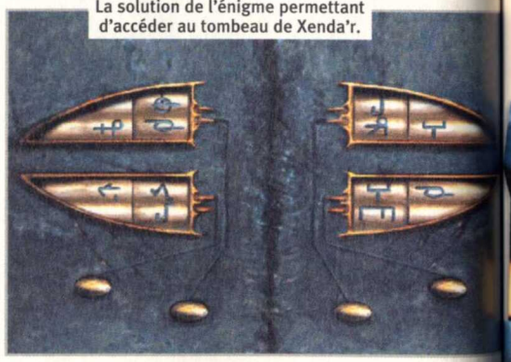
Kuma'r 825 – 16 Nadim 7216 – 18 :02 :14

Kuma'r 825 – 18 Nadim 7216 – 0 :11 :23

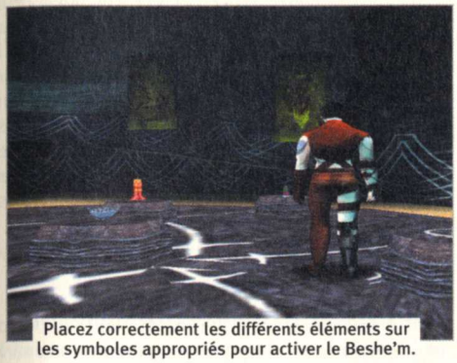
De retour à la cache des Éveillés, Namtar vous remet la clé d'un appartement en ville pour vous reposer. Allez voir Soks et utilisez sur lui le spray trouvé un peu plus tôt. Pour vous remercier il vous remettra un piston hydro-magnétique.
Allez voir aussi Dakobah qui vous remettra les clés

de **la bibliothèque** accessible par l'une des deux portes en hauteur. De nombreux ouvrages vont vous permettre d'en apprendre un peu plus sur l'art ancien et la sorcellerie. Le piston de Soks permet de remettre en marche l'élévateur et d'accéder au deuxième niveau de la bibliothèque. Retournez alors discuter avec Dakobah pour avoir de plus amples renseignements. Il ressort de cette discussion est que vous allez devoir trouver le tombeau de Xenda'r pour y récupérer un Beshe'm et goûter aux joies de la magie. Près de la cellule de Jenna, des signes sur le mur ont un rapport avec le livre Les Signes Magiques de l'Art. Prenez des notes afin d'identifier les correspondances entre les signes et les chiffres, puis rendez-vous à la porte gravée derrière la cellule de Krill. L'énigme consiste à résoudre des additions en trouvant le symbole correspondant à la solution.

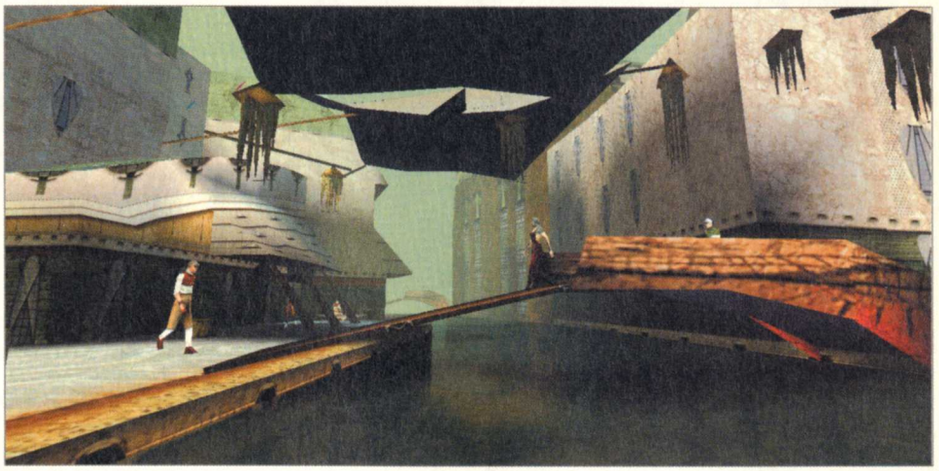
La solution de l'énigme permettant d'accéder au tombeau de Xenda'r.



Une fois cela fait, vous avez accès à la première partie du tombeau de Xenda'r. Ramassez les différents objets, veillez à avoir sur vous les deux cierges puis plongez dans le bassin pour accéder à la seconde partie du tombeau. Ramassez les objets situés près de Xenda'r puis allez au centre de la pièce ; déposez alors les différents objets en vous aidant du livre Les Rites Secrets de l'Art. Il est assez facile de trouver la bonne combinaison par déduction car, lorsqu'un objet n'est pas à sa place, il est impossible de le poser. Le Beshe'm est maintenant à vous, prêt à être utilisé.



Placez correctement les différents éléments sur les symboles appropriés pour activer le Beshe'm.



SAUVEGARDE

Kuma'r 825 – 16 Nadim 7216 – 3 :09 :19

Ainsi paré, retournez à Jaunpur à la recherche de la planque dont vous avez les clés. Rendez-vous sur place en Slider, puis cherchez l'immeuble dans le coin en procédant par élimination puisque rien ne vous permet de le trouver du premier coup. Vous y retrouverez Jenna pour **une nouvelle mission : infiltrer la base Tetra et faire sauter une chaîne de montage de Mécadogs**. Après avoir récupéré tout ce qui était possible dans l'appartement, direction le quartier de l'armurerie non loin de l'accès à Anekbah. L'armurier ne parlera que si vous changez de personnage, en l'occurrence celui de la jeune femme se trouvant aussi dans la boutique : Iman. Faites du charme à l'armurier et il vous expliquera comment infiltrer la base Tetra. Achetez un plan des égouts dans une librairie et direction les berges. Trouvez un endroit pour sauvegarder et plongez pour trouver l'entrée qui s'ouvrira après avoir actionné un levier sous-marin. Vous arrivez finalement dans les douches de l'usine face à des ouvriers et à des gardes qu'il va falloir éliminer. Fouillez alors les casiers pour y trouver le passe vous permettant de sortir et d'entamer une séquence de combat armé où vous utiliserez les mêmes techniques que précédemment. Cette fois le temps est compté : quinze minutes à partir du moment où la première charge explosive est posée. Placez les charges sur les tableaux lumineux des différentes machines. Une fois toutes les charges posées, vous devrez fuir par l'élévateur se trouvant dans la pièce des prototypes, non sans les avoir détruits, chose tout de même assez délicate. Ne négligez pas de ramasser le maximum de bonus et de Médikits pendant l'opération pour arriver à vous échapper vivant de l'usine avant sa destruction.

Une fois dehors, rien à faire pour éviter l'arrestation et **l'emprisonnement** dans une cellule de haute sécurité. Ramassez l'assiette en métal et commencez à titiller le garde qui, pour vous calmer, vous enverra une décharge électrique. Celle-ci sera renvoyée par l'assiette ce qui fera perdre connaissance au garde. Prenez-lui ses clés pour sortir et allez activer le Sneak dans une pièce voisine avant de changer de corps pour prendre celui d'un gardien. C'est la couverture idéale pour faire sortir également Jenna en prétextant aux éventuels gardes rencontrés un transfert vers Ankbah. De retour à la cache des Éveillés, vous devrez absolument trouver qui est le traître qui vous a dénoncé. Allez en parler à Soks et prenez discrètement la clé de Namtar.

À côté du cadavre de Meshka'n, vous trouverez la clé du coffre se trouvant dans la bibliothèque ; il renferme différents ingrédients magiques. Déplacez l'armoire, utilisez l'acide sur la trappe se trouvant derrière et voilà les éléments vous permettant d'être certain que Namtar est le traître qui vous a dénoncé. Changez de corps pour celui du gros balaise se trouvant dans la salle de restaurant et revenez à la base. Sauvegardez la partie et récupérez les éléments nécessaires au sort "Démasquer un Démon" à savoir la rosée et la corne de Sham dans le bureau de Namtar. Direction la salle d'entraînement, utilisez le sort sur Namtar et débutez le combat avec le démon. Une fois la victoire acquise, allez voir Dakobah qui vous confiera l'adresse de Boz où vous vous rendrez sans plus attendre. Approchez de l'ordinateur pour entrer en contact avec Boz, récupérez le passe pour Lahoreh, les armes et les munitions. Vous pourrez ensuite, si vous le désirez, assister au second concert virtuel de David Bowie avant de partir pour Lahoreh.

Lahoreh

Nouveau changement de décor dans cette ville bâtie sur l'eau où chaque îlot est relié aux autres par des ponts. Ici pas de Slider et il faudra donc marcher jusqu'à la bibliothèque indiquée par Boz pour commencer les recherches. Lisez et prenez le parchemin sur l'Œil de Vyagrimukha et empruntez, moyennant finances, les livres traitant de la Guerre de Cobalt. Transférez les livres vers le Multiplan, mais conservez le grimoire sur les runes de Masa'u. Prenez le corps d'un scientifique dans la bibliothèque, seul moyen pour accéder au dernier étage du bâtiment. Consultez les différents livres disponibles et demandez conseil à un autre scientifique qui vous prêtera son **Traductech** permettant de déchiffrer les livres anciens en échange d'un petit service. Allez au niveau inférieur rechercher le livre qu'il demande, rapportez-lui et le Traductech est pour vous. Avec tous les renseignements recueillis dans la bibliothèque, allez à la nouvelle cache des Éveillés à Lahoreh que vous a indiquée Jenna. Visitez les lieux et allez parler au vieux sage qui vous donnera quelques explications complémentaires.

Rendez-vous alors place d'Ymali à la recherche d'un puits. Une fois sur place, un imposant bâtiment a été construit sur le puits mais celui-ci existe toujours, son entrée étant actuellement

bloquée. Observez la carte gravée sur un mur, puis parcourez la ville à la recherche d'indices.
Vous trouverez la première glyphe assez facilement sur la terrasse d'un bar alors que la seconde se trouve dans la boutique de sorcellerie. Les deux dernières se trouvent sous le pont situé près du tunnel de Jaunpur et sous le trottoir d'un quai au sud-est de Lahoreh. Retournez alors place d'Ymali et actionnez les glyphes correspondantes sur les quatre plots autour du puits. Marchez sur la dalle et voici que celle-ci vous descend au fond du puits. Une fois au fond, une énigme musicale s'offre à vous : reproduisez deux mélodies en pressant des plots et vous aurez accès au tube menant à une grotte pleine de coffres. Chaque coffre contient un **joyau de Vyagrimukha**, mais seul l'un d'entre eux est vrai. Des repères en hauteur et l'inscription à l'entrée doivent vous permettre de trouver le vrai (dans l'avant-dernier coffre de la dernière rangée). Ressortez alors du puits pour aller visiter l'appartement d'Iman et y récupérer un maximum d'objets utiles. L'appartement se trouve non loin de l'entrée du puits, et c'est aussi l'occasion d'aller assister au troisième concert de David Bowie. Quelle chance... Prenez ensuite la direction de Jahangir en traversant Jaunpur.

Jahangir

Cette fois le décor est beaucoup plus champêtre et il y a des oiseaux. Approchez-vous, ce qui les fera fuir, mais vous permettra aussi de récupérer une plume de Jinpan qui, associée avec l'éther, permet de préparer le sort de résurrection. Derrière les oiseaux, empruntez la galerie taillée dans la pierre, prenez le couloir et montez tout en haut pour y récupérer un dernier joyau.
Redescendez en allez dans le temple de Kiwan, observez les parois dont l'une d'entre elles comporte des inscriptions. Aidez-vous du livre de traduction et frappez les lettres composant le nom de Kiwan ce qui mettra en route l'ascenseur, comme avec le puits de Lahoreh. Vous voici dans le tombeau de Kiwan ; il ne vous reste plus qu'à utiliser votre sort de résurrection sur sa momie pour qu'il reprenne vie quelques instants. Il vous ouvrira le passage qui mène à Mayere'm. Retournez dans le jardin à la recherche d'un mécanisme commandant l'ouverture du passage secret. Celui-ci se trouve dans le bassin se trouvant au nord-ouest du bâtiment central. Empruntez le chemin montant près d'une source et avancez vers les deux petites colonnes ce qui aura pour effet d'ouvrir automatiquement l'entrée de Mayere'm.

Catacombes

Avancez dans la grotte jusqu'au grand crâne de pierre. Placez-y les joyaux (dans les orbites et au milieu du front) ce qui aura pour effet d'ouvrir un nouveau passage secret. Plongez alors dans le bassin pour ressortir dans les catacombes de Mayere'm.
Parcourez ces catacombes à la recherche d'un bouton qui actionnera certaines passerelles, empruntez l'ascenseur Azkeel et trouvez un second bouton. La dernière passerelle, qui ne se rabat pas, le fera en fait lorsque vous arriverez devant, vous donnant ainsi accès à la colonne centrale et au téléphérique qui vous conduira à la salle du trône. Soyinka vous donnera de précieux renseignements et aussi l'accès au Livre de Nout. Dialoguez ensuite avec les Azkeels qui sont rassurés de vous avoir vu dialoguer avec leur déesse. Ils vous enverront vers Fodo, un fermier habitant au bord de l'eau qui vous remettra un Sham que malheureusement vous ne pourrez monter sans avoir absorbé une gorgée du liquide en ébullition non loin de là. Ce liquide est un poison qui va en fait vous permettre de plonger dans le corps de Fodo et donc d'enfourcher le Sham. Celui-ci dégagera l'entrée de la grotte qui est obstruée par le gros rocher et vous tombez nez à nez avec un Krubor qui vous attaque. N'ayez crainte en cas d'échec, vous serez réincarné en Krubor ce qui ne vous empêchera nullement de terminer le jeu. Vous voilà dans Hamestaga'n au milieu des tombes, des spectres et des chiens. Seuls ces derniers sont dangereux et vous devrez vous en débarrasser au cours d'une nouvelle séquence de combat armé.

Vous arrivez finalement au Livre de Nout qui prend vie et propose de m'envoyer rejoindre Kushulainn à Mahahaleel, non sans avoir auparavant retrouvé trois bons spectres. Pour cela, inspectez les tombeaux : lorsqu'ils libèrent un fantôme agressif, tuez-le et passez au tombeau suivant jusqu'à avoir trouvé les trois bons spectres. Vous êtes maintenant prêt pour aller à Mahahaleel.

Mahahaleel

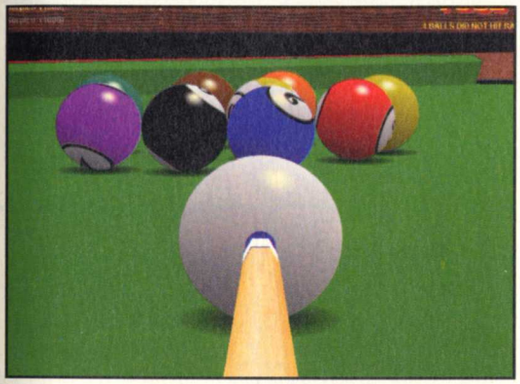
Vous voici arrivé au pays des glaces, la dernière étape de Nomad Soul. Allez en direction du vaisseau flottant, marchez sur les stèles et l'une d'entre elles vous conduira directement à l'entrée du vaisseau. Entrez dans la salle du trône et dialoguez avec le prince Kushulainn qui vous remettra son épée avant de mourir. Utilisez le sort de réincarnation pour entrer dans son corps. Vous voilà prêt pour le combat final contre Astaroth. Pour cela, empruntez le portail se trouvant derrière le trône. Astaroth est particulièrement coriace et commencez par bien éviter ses boules de feu en utilisant le décor comme protection. Détruisez dans un premier temps les sphères bleues ce qui aura pour but de rendre Astaroth vulnérable et mobile. Le seul moyen de le tuer est de lui tirer dans le dos, entre les omoplates dans l'orifice bleu. Il faudra de nombreux coups au but avant que vous ne puissiez savourer votre victoire.

Sylvain Cachard

VIRTUAL Pool HALL

C'est zarbi, ce Virtual Pool Hall est la copie conforme de Virtual Pool 2. Il a les mêmes qualités (les boules sont bien faites et sentent bien les coups) et les mêmes défauts donc. L'interface est perfectible en termes d'ergonomie. Dans V.P.H, votre main gauche sert également à repositionner la table à l'écran, c'est mal branlé, alors qu'une caméra automatique bien conçue permet de ne rien perdre de l'action une fois qu'on a tiré. Ajoutez à cela qu'on ne voit que la table seule dans l'espace, pas de décors ou d'adversaires, c'est un peu indigent. Je vous conseille plutôt Ultimate Eight Ball, qui a tout bien comme il faut. *Luis*

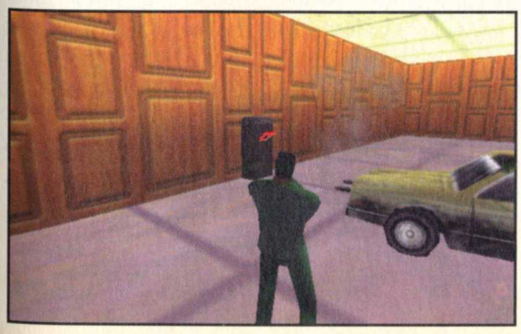
Genre : Arcade • Note : 40 % • Celeris/Virgin Entertainment



Interstate 82

Les joueurs d'Interstate 76 attendaient ce titre avec impatience. Il faut dire qu'à l'époque, ça avait été une très bonne surprise. Une histoire intéressante servait un bon jeu d'action. Cette fois-ci, c'est le même principe mais on a perdu quelque chose en route. L'histoire est moins passionnante ; pour tout vous dire, elle est même un peu trop calquée sur le premier volet. L'ambiance sonore de la VO est bonne mais l'ambiance générale n'est pas au rendez-vous. De plus, ça manque vraiment de réalisme ; dans la conduite, mais bon, il faut qu'un jeu reste un jeu, aux dépens du réalisme. Pour vous donner une idée, on roule SUR l'eau. Ajoutez à cela que ce n'est pas stable et que l'on revient souvent à Windows, vous aurez une idée de la déception que l'on a pu avoir à la rédaction. *Léo de Urlevan*

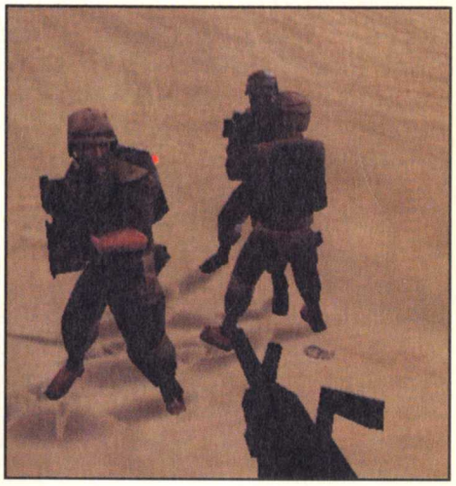
Genre : Action • Note : 62% • Éditeur : Activision



Spec OPS II

Chuis dégoûté, le premier Spec Ops m'avait bien plu mais était un peu bugué dans Spec Ops II, c'est un festival, vous n'avez qu'à voir la vidéo sur le CD. Le principe est inchangé, vous incarnez un Béret Vert avec une équipe comprenant au max une demi-douzaine de membres. Vous devez accomplir des missions du genre discrètes et suicidaires et les scénarios sont assez sympas. Le théâtre des opérations se trouve en Corée, en Antarctique, au Pakistan, en Thaïlande. Les décors sont assez beaux mais les personnages sont modélisés et animés sans rien d'exceptionnel, pour les armes idem. Franchement, si la réalisation et les ennemis étaient moins bugués dans leur comportement, ça en vaudrait la peine. *Luis*

Genre : Stratégie • Note : 48%
Talonsoft/Take 2 Interactive



PRO PINBALL : Fantastic JOURNEY

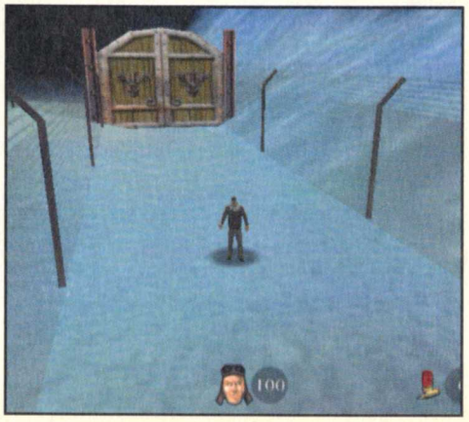
Fantastic Journey est soigné mais manque de fun. Je suis le premier à dire qu'il vaut mieux une seule table bien réalisée qu'une multitude bâclée, mais là, pour le coup, d'autres plateaux auraient pu sauver la mise. Fantastic Journey est un peu trop vide. Il n'y a que trois bumpers et leur accès est malaisé, si vous voulez compléter votre collec de Pro Pinball, achetez-le d'occase ou attendez qu'il sorte en budget. *Luis*

Genre : Arcade • Note : 60%
Empire/Virgin Entertainment

CODENAME Eagle

Après la mort subite du grand tsar de Russie, l'héritage de l'empire tout entier fut cédé à son fils. Avide de pouvoir, il décide d'envahir le monde en clamant sa suprématie. C'est là que vous intervenez ! Dans la peau de "Red", un soldat d'élite appartenant à une organisation secrète du nom de "Commandement fantôme", vous devrez déjouer tous les plans machiavéliques de ce fou furieux ! Une douzaine de missions sont au rendez-vous. Un mode Multijoueur est également disponible. Tout un arsenal d'armes et d'équipements sera mis à votre disposition, et vous aurez même la possibilité de conduire des véhicules. Côté graphismes, c'est loin d'être l'extase (formes polygonales, décors pixelisés, non détaillés et vides). Le réalisme est passé à la trappe (en conduisant un blindé, on a l'impression d'être au volant d'un 4X4) et l'animation ainsi que l'IA des personnages sont décevantes. *Simon*

Genre : Action/Stratégie
Note: 51 % • Talonsoft/Take 2 Interactive

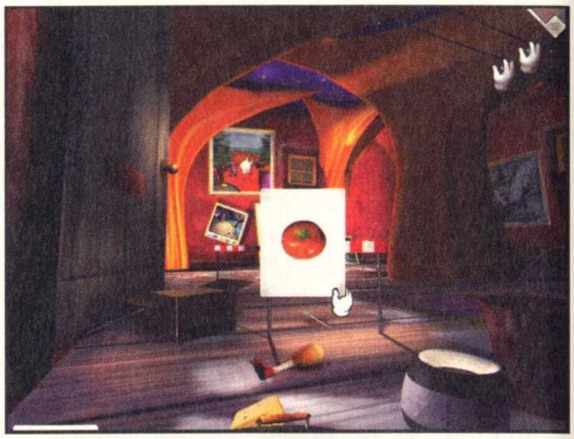


SPIRIT OF Speed 1937

Je suis désolé pour les amateurs de vieilles voitures, mais ce n'est pas avec ce jeu que vous aurez de quoi vous exciter...
Spirit of Speed est pourtant bien sympa : plein de voitures de courses, authentiques répliques des modèles originaux, les circuits et le public d'époque (1937). Graphiquement, tout est très bien modélisé, pas exceptionnel, mais bien fait. Là où cela se gâte, c'est lorsqu'il s'agit d'animer le tout...
Le moteur graphique est franchement mauvais, avec une impression de vitesse proche de zéro. Pourtant il me semble qu'à l'époque, dans ce genre d'engin, les impressions de vitesse devaient être plutôt du genre fortes. Ici, à fond de 4, à près de 150 mph, on a vraiment l'impression de rouler à 50, 60 km/h, et de manière saccadée (et ça ne vient pas de ma machine). Tout est là, on ne prend quasiment pas de plaisir à conduire ces objets roulants, sans compter que les adversaires semblent aveugles et manchots...
Bon je crois que c'est tout, franchement. *François*

Genre : Course • La note : 65 % • Microprose/ Ubi Soft

WEBMaster



Y'a quand même des programmeurs qui n'ont aucune fierté... Pour vous donner une idée, pour démarrer le jeu, il faut passer obligatoirement en 256 couleurs. Quand on le lance, ça active le lecteur de disquettes. Grandiose. Le jeu est d'une laideur rarement atteinte. Sur l'échelle de Botéro, il obtient facilement 11 sur 10. 256 couleurs, ça aide pas. Question scénario, ça frise l'affront. Figurez-vous qu'un méchant hacker menace tous les gentils internautes du village global de ses virus. Bon, je vous passe la suite, je vais vomir.
Message personnel : dis-moi si c'est une bonne blague que tu m'as faite, Claude. Non, ils le sortent vraiment ? *Léo de Urlevan*

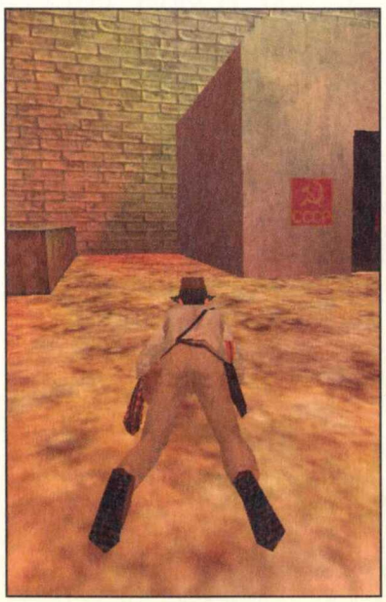
Genre : Oublié • Note : 15 % • Éditeur : Gallimard

NASCAR Racing 3

Une évidence pour commencer : ceux qui aiment le Nascar aimeront ce jeu, quant aux autres, allez voir plus loin.
Voilà, maintenant que c'est fait, il ne reste plus que les amateurs.
Comment ça je suis seul ? Non, ce n'est pas vrai, le Nascar vivra en France ! En tout cas, sur mon PC et celui d'un pote. On n'est pas que deux à aimer le Nascar, dites... Côté base de données, on en a pour son argent, avec tous les plus grands pilotes, marques et sponsors du championnat de voitures américaines qui tournent en rond dans des grands stades en béton. Un point à ne pas négliger s'il vous arrive d'avoir un accident, il se peut que plusieurs voitures se fondent dans la vôtre pour ne plus faire qu'une : on appelle ça un gros bug de collision.
Cet épisode 3 du célèbre jeu de Papyrus que tout le monde connaît, mais auquel personne ne joue jamais, est en fait le meilleur (notez que ce n'est pas trop dur), mais en même temps il ne devrait pas être trop difficile de faire encore mieux. *François*

Genre : Course • La note : 75 %
Papyrus / Sierra

Indiana Jones : LA MACHINE INFERNALE



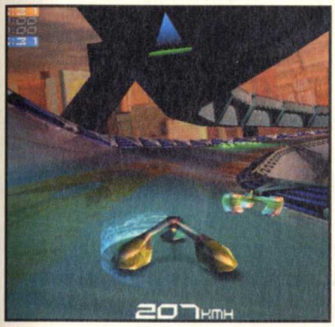
Nous sommes à la fin de la seconde Guerre mondiale, en 1947. Le scénario de cette aventure, se fonde sur la légende de la Tour de Babel. En résumé, votre objectif consistera à retrouver plusieurs pièces d'une machine infernale, avant qu'elles ne tombent entre les mains des soviétiques. Passons à présent au test ! Les graphismes sont beaux et la célèbre voix française d'Indiana Jones a été reprise pour le jeu. Voilà les deux seuls points forts de ce titre ! Pour ce qui est du reste... Le titre porte bien son nom, c'est carrément infernal ! L'animation du personnage est catastrophique, un vrai "playmobil" ambulant ! Le héros est disproportionné, quant au mot "maniabilité", il faut croire qu'il n'existe pas dans le dictionnaire des programmeurs. Les décors sont vides et vos actions sont sans intérêt et répétitives. Je ne vous parlerai même pas de l'ambiance musicale... Puisqu'il n'y en a pas ! C'est à se demander si les développeurs ont testé leur jeu avant de le mettre sur le marché. Avec une telle licence, c'est une honte... *Simon*

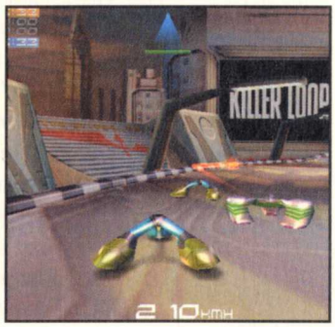
Genre : Action/Aventure • Note : 46 %
Lucasarts/Ubisoft

KILLER Loop

Je n'aime pas trop me fixer sur une démo pour évaluer un jeu mais l'éditeur n'avait qu'à envoyer une version complète et, pour le coup, je suis certain de ne pas prendre de risque. Ce jeu de courses futuristes est un croisement entre POD et la série des WipeOut. La réalisation est indigente, ça ne rame pas mais il n'y a rien à l'écran et les bruitages ressemblent à ceux de Centipède ou de Moon Patrol. Le circuit sur lequel j'ai pu courir s'appelait Hawaï mais se situe en ville avec une architecture monumentaliste déprimante, on dirait Berlin dans "Les ailes du désir" avec des inscriptions en cyrillique un peu partout. Le tracé du circuit est fait en dépit du bon sens. La maniabilité est un peu étrange mais, ça va, les concurrents en revanche sont nazes, on leur colle un tour d'avance au bout de deux tours. C'est un clone triste en quelque sorte. *Luis*

Genre : Arcade • Note : 35 % • VCC/Crave Entertainment





HIDDEN & Dangerous : FIGHT FOR FREEDOM

Fans de Hidden & Dangerous, réjouissez-vous ! Le Add-on officiel de ce jeu d'action/stratégie est enfin disponible. Avec Fight for Freedom, vous découvrirez neuf nouvelles missions réparties dans trois campagnes distinctes. Plongez dans l'enfer chaotique de la seconde Guerre mondiale et vivez les scénarios palpitants qui vous entraîneront au nord de la Grèce, en Pologne, ou dans une ville assiégée par l'armée ennemie, durant la grande bataille des Ardennes ! De nouveaux effets graphiques ainsi que sonores viendront accentuer le réalisme environnemental dans lequel vous allez progresser. La difficulté est omniprésente mais les missions ne sont pas insurmontables. Ajoutez à cela de nouvelles armes, de nouveaux véhicules terrestres et vous obtiendrez un Add-on qui vous fera passer un bon moment devant votre écran PC. Prévoyez quand même une bonne configuration (PII 350 64 mo de ram) pour profiter pleinement de ce titre. Sachez également qu'il vous faut le jeu Hidden & Dangerous pour installer le Add-on. *Simon*

Genre : Action/Stratégie • Note : 89 % • Illusion Softworks/Take 2

1 CARTE GRAPHIQUE MAXI GAMER XENTOR 2D/3D

À GAGNER sur le
3615 PC SOLUCES
et aussi
08 36 68 14 16

Retrouvez aussi les meilleures astuces et soluces, 24h/24 h, 7j/7j

3615-3668 : 2,23 F/mn
*3615 uniquement
Concours organisé du 1er au 31 janvier 2000

Petites Bourses

Les jeux à prix réduit

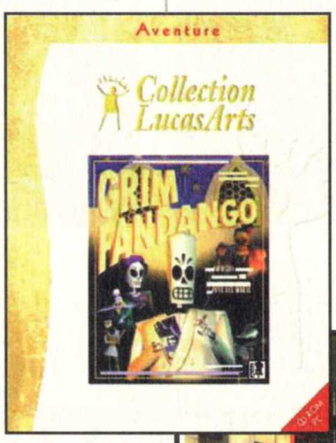
Ouf, la période difficile pour cette rubrique est passée. Noël est en effet assassin pour ces pages. Mais là, on repart sur de bonnes bases : Grim Fandango, Gangsters en gros jeux, une multitude de compilations et de jeux en tout genre et une nouvelle gamme chez Activision. Cela commence fort ! ***Léo de Urlevan***

S'il n'y a pas précisions particulières, tous les jeux que nous vous présentons dans ces pages sont vendus autour de cent francs (quinze euros environ).

Grim Fandango

Grim Fandango

NOTE : 93% • **DATE DE SORTIE :** Novembre 98
ÉDITEUR : LucasArts
CONFIGURATION : P 200, 32 Mo



L'arrivée de ce jeu dans une gamme de jeux à prix réduit n'est pas une bonne nouvelle. Vous vous devez de posséder ce jeu, quel qu'en soit le prix ! Vous devriez déjà l'avoir, bande de nuls ! Je vous vois venir, vous attendez le nouveau PC Soluces et vous vous précipitez sur cette rubrique pour voir quelles sont les nouveautés ; vous n'êtes que des rapaces. Vous enterrez les jeux vidéo.

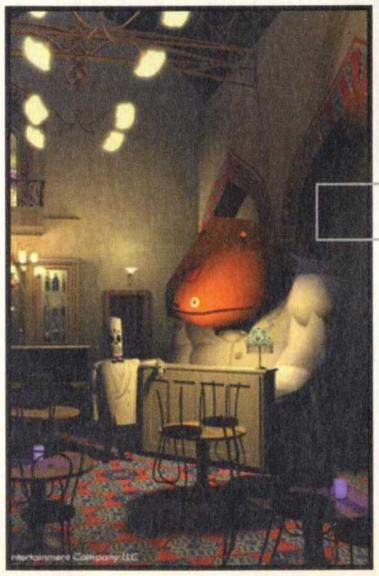
Justement, dans ce jeu, il est question d'enterrement. Le héros que vous incarnez est en effet une sorte de Charon, le passeur entre les deux rives. Mais il s'appelle Many et c'est le plus grand looser que les cieux aient jamais porté. Le jeu se base sur la mythologie mexicaine et se déroule sur quatre ans. Enfin, disons que les quatre chapitres composant le jeu se déroulent un jour toutes les années, le jour de la fête des morts (tradition mexicaine).

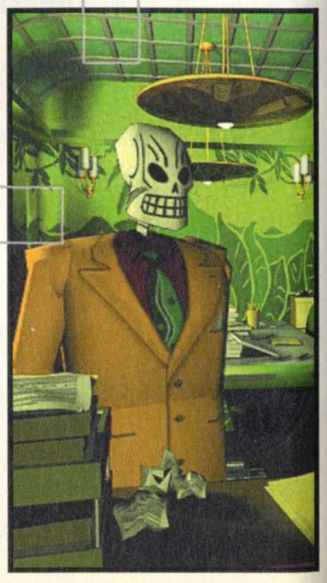
C'est un jeu d'aventure et, peu à peu, vous découvrirez que votre travail tient plus de la tâche de Sisyphe que d'un boulot normal. En théorie, après avoir traité des clients (entendez par là des morts) prestigieux, Many peut lui-même accéder au dernier cercle. Mais un complot se trame contre lui. Il n'hérite que des loosers, des rebuts de la société dont personne n'a envie. En revanche, son rival hérite des meilleurs "coups" : nonnes, personnes irréprochables.

En fait, au sein de l'administration dans laquelle il travaille, le boss est un pourri. Il trafique les billets de train pour le "9 Express", le train qui mène directement du deuxième cercle au dernier cercle. Many n'aura pas la chance de prendre ce train et devra tout faire à pied, bravant les océans, en mettant son intellect à rude épreuve. Heureusement, un groupe de résistants est là pour l'aider.

Grim Fandango, c'est somptueux. Tout d'abord, c'est très beau ; ensuite, les voix sont somptueuses. Quant au scénario... nous y reviendrons plus tard. Grim, c'est de la magie, tout simplement. C'est bourré de références extrêmement variées : ça commence bien sûr par des traditions mexicaines mais, surtout, ça continue avec Casablanca. Vous vous retrouverez en effet dans le deuxième chapitre dans un port bloqué et les "Play it again, Sam" vont bon train. C'est du jamais vu dans un jeu. Les mômes se régaleront et les adultes aussi, avec une seconde lecture.

Rien à redire si ce n'est que, dans les chapitres 3 et 4, ça va assez loin et on ne comprend pas très bien tout ce qui se passe car on est bien loin des mondes d'une logique traditionnelle. Mais attention, chef-d'œuvre... Si vous ne connaissez pas encore, c'est le moment ou jamais de bien commencer l'année.





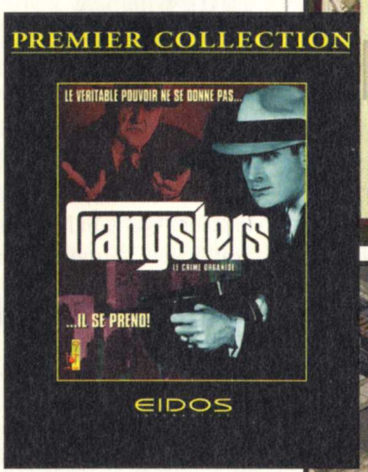
Gangsters

Gangsters

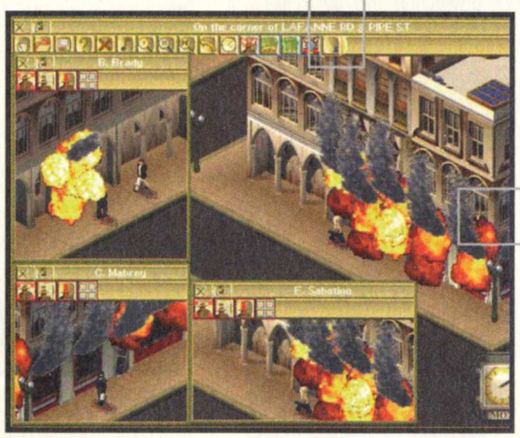
NOTE : 75% • **DATE DE SORTIE :** Décembre 98
ÉDITEUR : Eidos
CONFIGURATION : P 2 200

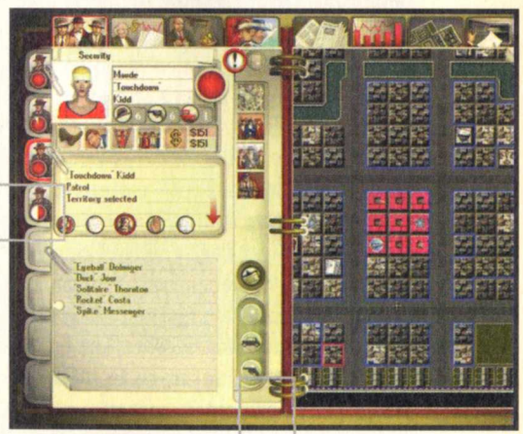
Les années 30 américaines, l'époque de la Prohibition de Capone, de Ness ont débouché sur un bon paquet d'épisodes des Incorruptibles et de films. Mais beaucoup moins de jeux.

Et c'est pourtant ce que nous propose Gangsters. Dans ce jeu, vous êtes un chef de gang et vous devez asseoir votre pouvoir sur la ville. Et là, toutes les méthodes sont bonnes ! Mais, avant d'en arriver aux méthodes, commençons par voir ce que sont les moyens. Au début, vous devez commencer par former une équipe, c'est-à-dire choisir des lieutenants, en fonction de leur compétence et de ce que vous voulez en faire. Au début d'une partie, on commence petit. Classiquement, on rackette. Il faut donc une équipe forte en persuasion. Vous avez le choix entre des dizaines d'hommes de main. Le plus fort d'entre eux en persuasion devra être un lieutenant. À la limite, vous pourrez créer deux équipes... Après avoir choisi vos hommes, vous devrez les équiper.



Vous pouvez acheter des armes classiques, comme des matraques, des battes de base-ball ou plutôt aller fouiner au marché noir des flingues ou des pétoires à répétition. Vous savez, le genre de fusil avec une sorte de disque devant la détente où sont entreposées les balles. Bien sûr, une équipe digne de ce nom se sent d'autant plus forte avec une voiture et un chauffeur. Lorsque tous ces détails sont réglés, vous pouvez commencer à aller voir vos "clients". En général, l'intimidation marche. Mais il se peut que vous tombiez sur des éléments récalcitrants. Là, il faut sévir. Mais attention ! Il faut utiliser des méthodes en rapport avec l'humiliation subie. Si vous faites sauter tout le quartier, vous perdrez certains bons payeurs et vous vous attirerez les foudres de la police. Bien entendu, il y a un moyen de lutter contre les regards indiscrets des agents. L'argent est bien entendu le nerf de la guerre. Si vous avez un client récalcitrant, contentez-vous de briser sa vitrine. Les explosifs doivent être utilisés dans des circonstances plus extrêmes. Les réjouissances sont nombreuses et variées : passage à tabac, destruction de matériel, intimidation traditionnelle, mais peuvent aller plus loin : incendie, explosion, assassinat, enlèvement...





Le jeu se décompose en deux phases. La première est en 2D et se déroule dans des menus ; vous donnez des ordres pour le tour de jeu en cours. La deuxième se passe dans une vue de la ville en 3D isométrique où vos hommes accomplissent les actions que vous avez ordonnées. C'est très beau, très détaillé et on peut quand même annuler certains ordres ou les modifier. Le problème, c'est que cette vue est inutile. Tout pourrait se passer dans les menus. Les deux phases ne sont pas assez interdépendantes. Mais le jeu reste suffisamment complet et original pour être un très bon produit.

The dark project

The dark project

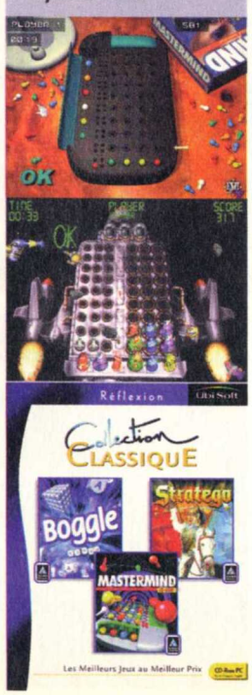
NOTE : 71% • **DATE DE SORTIE :** Janvier 99
ÉDITEUR : Eidos
CONFIGURATION : P 2 300, 64 Mo

S'il faut le classer dans une catégorie, c'est celui des Doom-like. Mais disons tout de même qu'on peut difficilement le comparer à quelque chose comme Half-Life. Concrètement, dans le jeu, c'est même exactement l'inverse d'un Doom-like traditionnel puisqu'il faut être le plus discret possible. Vous êtes un voleur et, en tant que tel, vos objectifs de mission sont incompatibles avec le contact. L'idée est géniale et c'est parfaitement exploité. Dans le jeu, c'est sans cesse la recherche du détail qui tue. Par exemple, si vous marchez sur de la moquette, les ennemis n'auront vraiment pas beaucoup de chance de vous remarquer. Mais, sur des pavés, c'est une autre paire de manches.

Le jeu aurait cependant gagné à être un peu mieux réglé. Dans votre inventaire, vous avez une matraque, un arc et des flèches. C'est à peu près tout sur tout le jeu. La matraque permet d'attaquer des types par-derrière. Les flèches, en revanche, ont plusieurs fonctions qui seront plus ou moins efficaces selon les adversaires. Mais bon, la plupart du temps, quand on a un garde devant soi, il faut lui envoyer quatre flèches dans la tronche pour s'en débarrasser, sans compter qu'il n'est pas rare que celui-ci appelle des copains. La ruse est donc votre principale alliée. Serait-ce le premier Doom-like intelligent ?

Et une compil, une !

Ubi nous propose trois jeux de société qui nous ont tous fait passer des heures et des heures durant les longues soirées d'hiver, au coin du feu de bois, avec quatre ou cinq prostituées, à boire du vin et à manger du miel... Oui, on a peut-être pas eu la même enfance. Bref, dans la même boîte, on pourra s'offrir Boggle (on mélange un cube dans lequel il y a plein de dés, sur chaque face de dé, il y a une lettre et il faut faire le plus de mots possibles), Mastermind (trouver par déduction une séquence de couleurs imaginée par l'adversaire) et Stratégo (jeu de stratégie avec des pions, je rappelle que l'espion mange le général). Les prostituées sont livrées séparément.



Apache Havoc

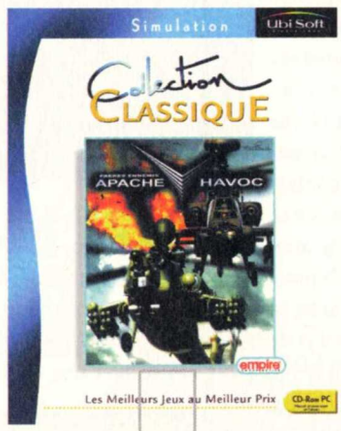
Apache Havoc

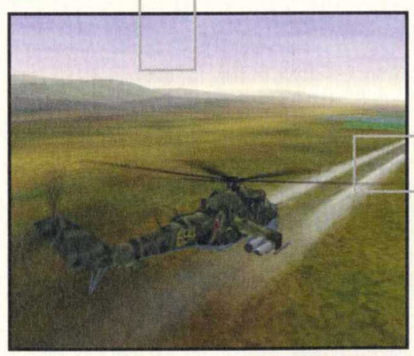
NOTE : 88% • **DATE DE SORTIE :** Février 99
ÉDITEUR : Ubi Soft
CONFIGURATION : P 2 300, 64 Mo

Cela va faire un an qu'il est sorti mais il reste plus que correct. Apache Havoc est un simulateur d'hélicoptère. Trois campagnes vous sont proposées. Malheureusement, on a du mal à s'impliquer dedans car les briefings de missions ne sont pas très détaillés ; en fait, ça ressemble à quelques nav points posés sur une carte et c'est tout. Cela, c'est pour le point négatif. Tout le reste est somptueux. Le graphisme déjà... On en prend plein la tronche, on a vraiment l'impression d'être derrière un vrai cockpit. Quand ça se passe de nuit, les lumières de certaines loupiotes se diffusent dans la cabine et cela crée vraiment une bonne ambiance.

Les combats manquent cependant d'un peu de réalisme. Par moment, c'est plus de l'arcade que de la vraie simulation. Par exemple, l'autorotation des pales pour les atterrissages en catastrophe n'est pas gérée.

L'avantage, c'est qu'on ne s'ennuie pas une seconde.



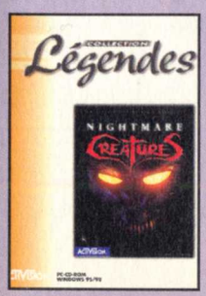


News

Les Légendes

Activision vient de créer une gamme de jeux à prix réduit. La distribution des jeux à prix réduit est un enfer à comprendre à cause d'accords internationaux. Bon là, en fait, c'est simple. Activision était distribué par Ubi Soft jusqu'à l'an dernier. Puis des bureaux Activision ont ouvert. Ils ont eu du pain sur la planche toute l'année et la création d'une telle gamme n'était pas la première priorité. C'est maintenant chose faite avec la création de la collection "Légendes". Dix titres sont annoncés : Heretic II, Hexen II, Nightmare Creatures, Battlezone, Shangaï, Fighter Squadron, Asteroids, Zork Grand Inquisitor, Jack Nic-klaus et Legacy of Kain.

La plupart de ces titres, vous les avez peut-être déjà dans la collection Ubi Soft ! Nightmare Creatures est une bonne nouveauté et on vous en parle ci-contre.



Nightmare Creatures

Nightmare Creatures

NOTE : 82% • **DATE DE SORTIE :** Juin 98
ÉDITEUR : Activision
CONFIGURATION : P 2 300, 64 Mo

Je crois bien que c'est la première fois que je vous parle d'un jeu de baston dans cette rubrique. Il faut dire qu'il y en a quand même moins sur PC que sur consoles et c'est tant mieux. Mais celui-là sort de l'ordinaire. Cela se passe à Londres, au XIXe siècle. Je n'y étais pas à l'époque mais il y a dans le jeu tout ce que l'on peut imaginer de l'époque. Le fog, angoissant à souhait, les ruelles sombres, les créatures démoniaques, bref, toute la panoplie pour faire un bon jeu bien flippant.

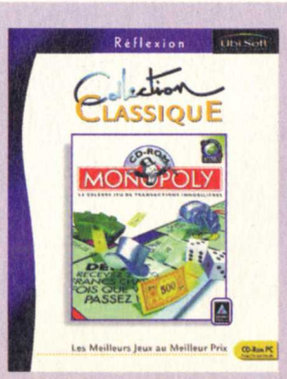
On incarne deux personnages, un homme et une femme. Celle-ci est plus agile mais moins puissante et vice versa. La prise en main est immédiate, on fait des combos spécifiques aux personnages très rapidement et c'est bien prenant. Bref, c'est excellent pour se défouler. Malheureusement pour les aficionados des Beat'em all, il n'y a eu aucun autre jeu dans cette catégorie depuis.

Vite vu

Monopoly

Note : 80 %
Éditeur : Ubi Soft
Configuration : Pentium 166, 32 Mo

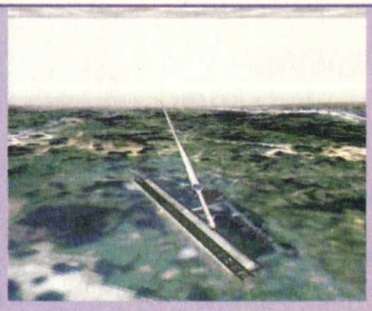
Indispensable, serait-on tenté de dire. Dans la catégorie jeux de société, bien sûr, mais, pour l'ensemble des jeux vidéo, c'est moins sûr. Cela dit, il est très bien réalisé et on peut paramétrer les règles du jeu dès le départ. Le grand avantage, c'est que l'on peut jouer tout seul. Mais la banque est intraitable !

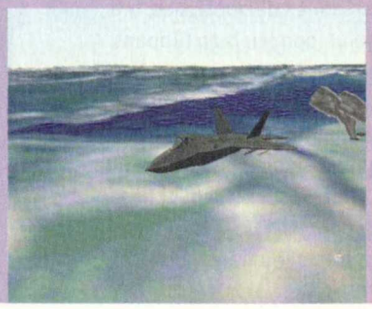


News

Une deuxième compil Ubi !

Voici la compilation la plus hétérogène de l'année. Un jeu de courses, un simulateur de vol et un jeu de gestion. On ne voit pas trop le rapport entre les trois et c'est peut-être pour cela que c'est dans la même boîte. L'un d'entre eux vous plaira forcément. Pod est toujours aussi beau et il est présenté ici dans sa version Gold, c'est-à-dire avec au moins vingt circuits. Certains sont classiques, d'autres sont vraiment tordus. IF22, le simulateur est quant à lui beaucoup moins brillant. Vu les produits actuels, on peut même dire qu'il n'a aucun intérêt : c'est laid et pas vraiment jouable. Les magnats de l'industrie est un jeu de gestion moyen.





Voici le récapitulatif des meilleurs jeux budget. Que du bon...

Titre	Genre	Config	Gamme	Éditeur	Note
Screamer Rally	Course	P166	White label	Virgin	88%
Les boucliers de Quetzalcoatl	Aventure	P133	White label	Virgin	92%
Battlezone	Stratégie	P200	Collection classique	Ubi Soft	91%
Incoming	Action	P350	Collection classique	Ubi Soft	94%
Incubation	Stratégie	P266	Collection classique	Ubi Soft	89%
Interstate 76	Action / Aventure	P300	Collection classique	Ubi Soft	85%
Redline Racer	Course	P266	Collection classique	Ubi Soft	84%
Speedbusters	Course	P266	Collection classique	Ubi Soft	88%
Grim Fandango	Aventure	P200	Collection classique	Ubi Soft	93%
Zork Grand Inquisitor	Aventure	P133	Collection classique	Ubi Soft	85%
Diablo	Action	P133	Originals	Sierra	85%
Gangsters	Gestion	P200	Premier	Eidos	75%
Fifa 98	Sport	P166	Classics	EA	90%
Moto Racer	Sport	P166	Classics	EA	85%
Fallout	Jeu de rôles	P233	White label	Virgin	92%
Lands of Lore 2	Jeu de rôles	P233	Classics	EA	92%
Flight Unlimited 2	Simulation	P300		Eidos	95%
Nightmare Creatures	Action	P300	Légendes	Activision	82%

Le loisir au bout des doigts!

On a fait l'âge de la pierre taillée. Ok. On a vu l'âge du fer et du bronze. Ok. On entre dans l'âge du loisir. Ok, ok.

Alors on ne veut plus travailler. On ne veut surtout pas aller sur Internet pour le boulot. On veut y aller pour s'amuser. On veut pouvoir commander un CD ou un DVD à trois heures du matin, un dimanche. On veut savoir où passe le dernier Bond, à quelle heure, et ce qu'il vaut, aussi. Et on veut les résultats de la demi-finale. Maintenant. Pas après tout le monde.

On ne veut pas perdre des heures sur Internet à chercher, chercher, chercher. De toute façon, on sait ce qu'on veut : le meilleur libraire, le meilleur disquaire, le meilleur voyagiste, les meilleurs restaus, les meilleurs films, les meilleurs jeux vidéo. Les meilleurs plans. C'est simple, non ? Et tant qu'à faire, on veut tout ça dans une immense base de données.

On ne veut plus se cogner douze moteurs de recherche. On ne veut plus payer. On veut l'e-mail gratuit, les pages perso gratuites, les petites annonces gratuites, et on veut le journal livré à la maison, taillé sur mesure d'après nos goûts. Et gratuit.

On ne veut plus attendre. On veut des infos chaque jour en temps réel, des voyages en temps réel, du cinéma en temps réel, de la musique en temps réel. Et rien que le meilleur. On n'a pas le temps de trier tout ça. On veut que ça bouge ! Fini les images, on veut de la vidéo!

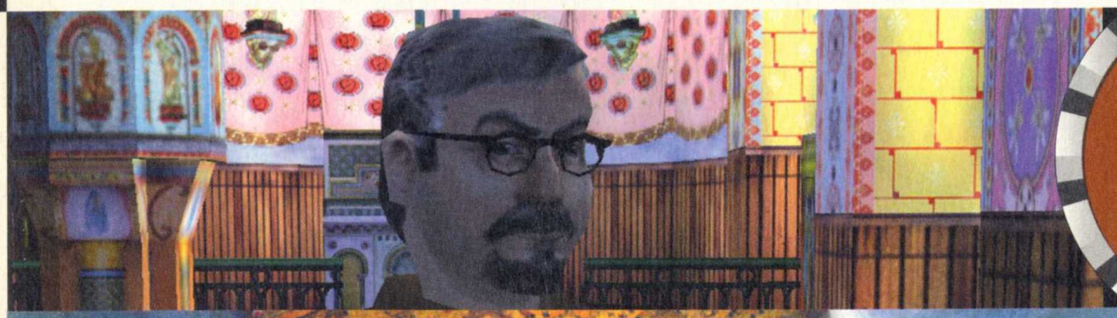
Et on veut ça maintenant. On a des doigts, on a un clavier, et on a Internet : on va pas attendre le 21e siècle pour s'y mettre. Surtout qu'il ne reste pas beaucoup de temps...

net LOISIR

www.loisir.net. Le loisir. Sur le Net.

Gabriel Knight 3

Énigme en pays Cathare



Éditeur : Havas Interactive
Texte : Français
Voix : Françaises
Sortie : Décembre 1999
Config. mini : PII 300, 64 Mo

J'écris ces mots alors que je viens de le finir. C'est une grande claque dans la tête. Des vampires qui croisent des membres de plusieurs ordres religieux très fermés, des francs-maçons, des histoires de Juif errant, la CIA, les Services secrets français, le Vatican, j'en passe et des meilleures. Eh bien moi, j'ai trouvé ça rafraîchissant, intéressant, avec un scénario en béton. Par moments, on se croirait même dans un roman d'Agatha Christie car, en plus de posséder une très bonne histoire, ce jeu apporte une réelle ambiance.

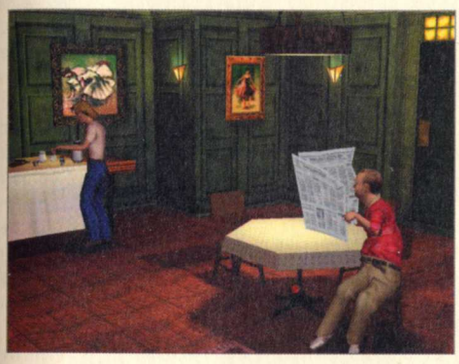
— **Ils ont tout de même pas...**
— **Mais si !**

SAUVEGARDE

Vous trouverez les sauvegardes du jeu sur le CD. Les sauvegardes ont été effectuées à chaque début de chapitre (quand on change d'heure ou de jour). Pour les installer, copiez tous les fichiers du CD dans votre répertoire du jeu. Normalement, c'est Sierra\Gabriel Knight 3\ Save Games.
Attention, cette manipulation écrasera sans doute vos propres sauvegardes.

Jour 1, 10.00-12.00

Vous commencez l'aventure dans votre chambre d'hôtel. Ouvrez l'armoire et prenez le morceau de **scotch** et le **cintre**. Sortez de la chambre et allez à la réception de l'hôtel, en descendant les escaliers. Allez dans la salle à manger ; l'accès à cette salle se trouve entre les deux escaliers. Vous rencontrerez Mosely, qui vous parlera de Madeline Buthane.



Prenez un **sachet de sirop d'érable** sur la table. Retournez dans la salle précédente et parlez à Jean, le réceptionniste. Regardez le registre de l'hôtel et, une fois en gros plan, lisez-le. Dès que Jean ira faire un tour dans la salle, emparez-vous du **stylo** qui traîne à la réception. Allez aussi parler au type assis dans le fauteuil ; c'est Emilio Baza ; il lit le journal.
Sur une table, vous pouvez prendre un **bonbon**. Allez ensuite à la cabine téléphonique ; on y accède toujours par le hall de l'hôtel ; elle se trouve derrière le rideau rouge. Utilisez la **carte de visite** du prince James sur le téléphone pour le joindre. Sortez de l'hôtel.
Devant l'hôtel se trouve Nadine Butane.

Parlez-lui. Sortez de l'enceinte de l'hôtel et dirigez-vous vers la gauche. Dans un renfoncement, toujours vers la gauche, vous verrez une librairie, fermée. **Regardez** l'inscription traitant du Saint-Graal (regardez tout, l'inscription et les livres ; on doit voir un gros plan sur Gabriel, interrogatif).

Maintenant, allez au musée. Pour y accéder, il faut vous diriger vers la fontaine (à votre droite, un passage où un scooter est dessiné, continuez) et prendre la route qui tourne vers la droite. Vous changez de cellule. Sur votre gauche, des escaliers montent. Utilisez-les et ouvrez la porte. Une fois entré, avancez dans le fond de la pièce et parlez à la conservatrice de ce petit musée, Mme Girard.

Explications sur cette solution :

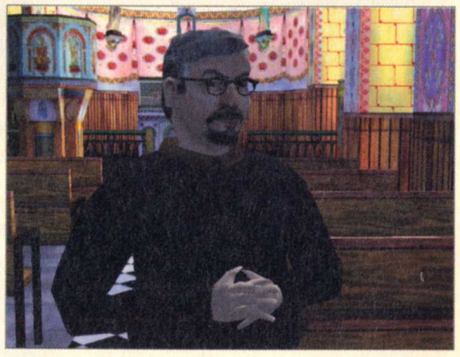
Cette solution vous permettra d'atteindre 930 points sur 965, ce qui est vraiment correct quand on sait que l'on peut terminer le jeu avec 600 points. Bref, on vous donne vraiment tout pour assister à toutes les cinématiques et actions des protagonistes. Parfois, il peut vous sembler que l'on vous donne des indications inutiles. Il n'est pas rare par exemple que l'on vous demande de sortir de votre chambre, de descendre à la salle à manger et de parler à un personnage qui ne daigne même pas vous répondre. Et ensuite, on vous demande de remonter dans la chambre. En fait, ce n'est pas si inutile que cela. Car vous avez vu où était tel personnage à une heure précise. Et des déductions sont alors possibles, même si c'est assez transparent dans le jeu. Par élimination, vous pouvez déduire qui vous n'avez pas vu à une heure précise.
Certaines étapes doivent se faire rapidement. Là, c'est marqué dans le texte et, à chaque fois, je vous conseille une sauvegarde.

Montez les marches qui se trouvent en face d'elle pour vous retrouver dans le musée proprement dit. Regardez tous les **panneaux d'affichage** et les peintures. Maintenant, placez-vous à proximité des deux femmes (de l'autre côté des panneaux) pour les entendre puis engagez la conversation avec Estelle Styles et Lady Howard.

Avant de retourner à l'hôtel, parlez encore à la conservatrice de tous les sujets qu'il est possible d'aborder. Lorsque vous vous approcherez de l'hôtel, vous passerez au chapitre suivant.

Jour 1, 12.00-14.00

Allez dans la salle à manger de l'hôtel pour écouter la conversation entre Madeline et Wilkes. C'est assez rigolo. Parlez à ce dernier à la fin du dialogue. Remontez vers votre chambre et assistez à la scène



du changement de chambre. Au cas où vous auriez loupé cette scène, vous pouvez la déduire en regardant le registre. Allez frapper à la porte 33, celle de Mosely. Vous ne pouvez pas encore entrer dedans.
Maintenant, allez à l'église. On y arrive en sortant de l'enceinte de l'hôtel et en prenant la première à droite. Elle se trouve sur votre gauche. Vous assisterez à une conversation entre l'abbé et Buchelli. Parlez à ce dernier de tous les sujets possibles.
Allez ensuite parler à l'abbé Arnaud.

Cette conversation est très instructive. Vérifiez que Buchelli soit parti pour terminer votre conversation avec le prêtre. Cela peut dégager un sujet de conversation sur les Templiers. À votre sortie de l'église, vous devriez entendre le tic-tac d'un réveil. Cela signifie qu'un événement se produit. En fait, c'est très banal, c'est Buchelli qui se déplace et va manger. Vous pouvez le suivre mais, si vous avez épuisé tous les sujets de conversation, c'est inutile. En revanche, **écoutez** bien les tic-tac des réveils, cela signifie qu'une situation se débloque ou évolue, sans forcément changer de chapitre. Allez à la salle à manger et parlez avec Lady Howard et Estelle. Revenez au premier étage et allez frapper à la chambre de Mosely (33).

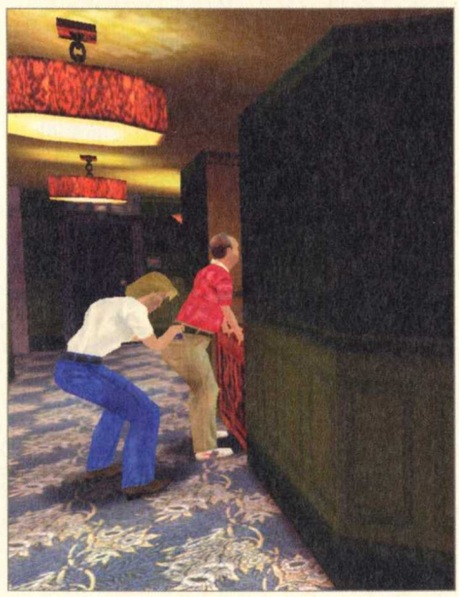
Cette fois-ci, vous pourrez entrer. Parlez. Après chaque sujet de conversation, allez examiner la porte. Si une icône "trou de serrure" apparaît, cliquez dessus ; vous verrez alors **Baza** qui vous espionnait (attention, ce n'est pas après chaque sujet de conversation que ça marche, essayez à chaque question). Maintenant, sortez et allez à la chambre 27, celle de Baza. Frappez à la porte. Il peut être là ou non. Peu importe. Revenez devant la 33. Sur le coffre d'en face, il y a un **verre**, celui de Baza. Prenez-le. Vous connaissez le principe ? On met son verre à l'oreille et on le colle à une porte pour amplifier les sons de la pièce. Votre conversation était écoutée. Retournez chez Moseley et terminez la conversation. Sortez de l'hôtel pour passer au chapitre suivant.

Jour 1, 14.00-16.00

Commencez par aller chez le loueur de scooters et parlez au gérant.

Cette partie du jeu sera consacrée à trouver un moyen de locomotion. Pour cela, il faut que vous vous fassiez passer pour Moseley et, vu la différence entre les deux hommes, c'est pas gagné. Allez au musée et près de la porte, dans le bac des objets trouvés, prenez la **casquette**. Allez ensuite en haut de la tour Magdala. Pour y aller, sortez du musée, revenez vers la fontaine mais, au lieu de revenir vers l'hôtel, allez à droite. De toute façon, il y a des panneaux indicateurs dans la ville. Mais vous vous ferez vite à tous les lieux du village, c'est petit ! Lorsque vous serez au rez-de-chaussée de la tour, montez par les escaliers. Là, parlez à Buchelli. Maintenant, dirigez-vous vers l'église mais n'y allez pas ; continuez dans la ruelle. Au bout de celle-ci, vous trouverez un **chat**. Caressez-le, il s'enfuira par un trou dans une porte. Revenez près de l'église et entrez dans le cimetière, derrière l'église (on y accède en empruntant le chemin à droite de la porte de l'église). Au fond de cet endroit, il y a les appartements de l'abbé. Il arrose ses fleurs ; quand il en a terminé, vous pouvez prendre la **bouteille**.

Revenez à l'endroit où vous avez caressé le chat. Placez votre **scotch** sur le trou en bas de la porte. Dans votre inventaire, sélectionnez le vaporisateur et utilisez-le sur le chat. Il prendra de nouveau la fuite mais laissera quelques **poils** sur votre morceau de scotch. Revenez à l'hôtel. Parlez à Estelle et Lady Howard du changement de chambre. Elles sont assises à l'entrée. Normalement, vous avez en votre possession un **bonbon**. Retournez à la chambre 33, offrez un bonbon à Moseley. Parlez-lui du passeport. Redescendez et reprenez un bonbon. L'étape qui suit est assez difficile à réaliser et vous devrez peut-être la réaliser en plusieurs étapes. Remontez et laissez traîner un bonbon sur le coffre qui se trouve sous la peinture d'un chemin. Redescendez et appuyez sur le bouton correspondant à la chambre 33 (pour faire cela, il faut attendre que Jean quitte son poste à la réception). Remontez par l'escalier le plus proche du bouton. Faites aller Gabriel jusque devant la chambre 21 (faites-le marcher en cliquant sur le sol ; ne déplacez pas simplement la caméra.) Là, en dirigeant la caméra, vous constaterez que Moseley sort de sa chambre. Suivez-le. Il arrivera devant le coffre et prendra le bonbon. Cliquez sur Moseley et sélectionnez l'icône "prendre". Vous lui chiperez son **portefeuille**.



Mais ce n'est pas fini. Avec la caméra, revenez devant la chambre 33, ouvrez-la et piquez-lui sa veste. Cela paraît impossible à faire quand on connaît les lieux mais en fait Gabriel se retrouve parfois derrière la caméra pour minimiser les temps de déplacement et on se retrouve devant la chambre 33 en un rien de temps. Si vous vous loupez, vous pourrez recommencer l'opération du bonbon autant de fois que nécessaire.
Maintenant, on va passer un peu de temps dans l'inventaire. Regardez l'encadré "L'inventaire" qui se rapporte aux prochaines manipulations.

Il ne vous reste plus qu'à aller à la location de scooters. Déguisez-vous en utilisant le costume et parlez au type. À la fin de la conversation, vous aurez des clés, une pelle et des jumelles. Maintenant, dès que vous utiliserez les **clés** sur la Harley, vous vous retrouverez devant la carte des environs et vous pourrez aller où bon vous semble. Voir l'encadré appelé "La carte".

Vous vous retrouvez pour le moment à la sortie de l'hôtel, allez chercher la Harley et utilisez les **clés** dessus. Allez au Château de Blanchefort. N'allez pas tout de suite vous perdre dans la montagne, attendez que Wilkes passe sur son scooter, cliquez dessus et sélectionnez l'icône de poursuite.
Vous découvrirez un nouvel endroit : L'Ermitage ; le site deviendra actif. Allez-y. Montez sur la colline en suivant le chemin, vous tomberez sur Wilkes. Parlez-lui.

Revenez vers votre moto. Utilisez votre **bloc-notes** sur le scooter de Wilkes pour relever la plaque minéralogique. Là, vous pourrez voir passer Madeline dans son camping-car. De la même manière que vous avez suivi Wilkes, suivez Madeline.
Là encore, vous découvrirez un nouvel endroit ; ça s'appelle Coume sourde. Allez-y. Avancez dans

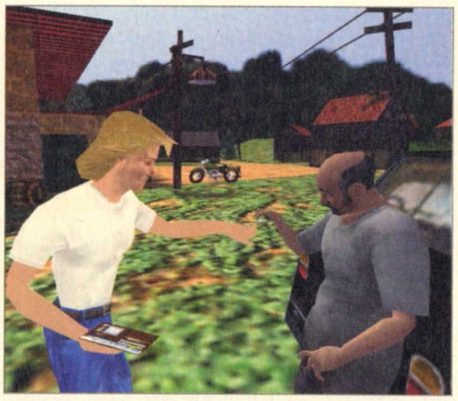
L'inventaire

Utilisez le stylo sur le passeport de Moseley pour lui faire des moustaches. Utilisez ensuite le sirop d'érable avec les poils de chat pour faire une belle moustache collante. Ensuite, réunissez les moustaches, la casquette et la veste pour faire un seul objet.

La carte

Cette carte représente les environs de Rennes-le-Château. Vous vous y déplacez en moto. Pour le moment, vous n'avez que très peu de lieux à visiter, ils ne vous apprendront pas grand-chose. Mais, en suivant les protagonistes de cette affaire quand ils sont dans un véhicule et que vous êtes au bord d'un parking, vous en trouverez d'autres. Plus tard dans le jeu, vous incarnerez Grace Nakimura. Grâce à ses déductions, elle pourra visiter de nouveaux lieux que ne pourra pas visiter Gabriel car il n'a pas certaines informations.

l'étroit passage. Vous vous retrouverez dans une clairière dans laquelle se trouve Madeline. Parlez-lui. Le dialogue est bref. Revenez sur vos pas. Maintenant, revenez au Château de Blanchefort et montez en suivant le chemin menant au Château (un écriteau vous indique la bonne direction). De cet endroit, vous pouvez accéder à deux directions. Une maison au toit vert, on y reviendra plus tard, ou le Château. On y arrive en longeant la montagne ; c'est vers la gauche, on suit le chemin. Arrivé là-haut, il y a plein de vestiges mais surtout un beau panorama. Allez sur le piédestal circulaire nommé Mont Cardou Guetteur. Utilisez vos **jumelles** sur Rennes-le-Château (on a alors une vue sur la Tour Magdala et sur Buchelli, également avec des jumelles) puis sur Coume Sourde (une tache blanche au milieu de la forêt) pour y voir Madeline, très agitée. Maintenant, revenez à votre moto et allez à la gare ferroviaire de Couiza. Parlez au chauffeur de taxi. Au bout d'un moment, ses réponses seront évasives. Décidément, la réputation des Français n'est plus à faire... Sortez votre portefeuille et utilisez le ; là, vous pourrez obtenir des infos plus complètes.



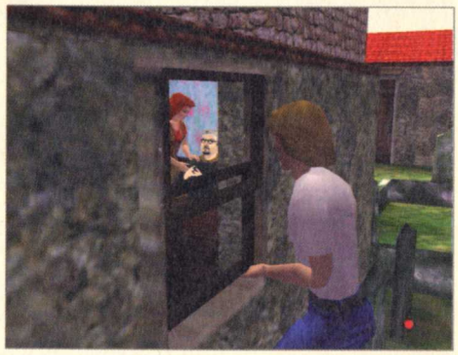
Entrez dans la gare et parlez avec l'employée.

Regardez ensuite le tableau des départs et des arrivées pour en arriver à la conclusion que Buchelli est un menteur (il faut cliquer sur l'ampoule en étant en face du tableau). Lorsque c'est chose faite, reprenez la moto.

Jour 1, 16.00-18.00

Revenez à Coume Sourde et parlez à Madeline. Montez la colline qui se trouve derrière elle pour rencontrer Moseley. Parlez-lui. Allez sur le parking contigu à l'Homme mort (c'est l'endroit où se trouve Moseley) ; le parking se trouve devant l'écriteau indiquant le nom du lieu. Relevez la plaque minéralogique du scooter de Moseley. Revenez à votre moto. Maintenant, vous pouvez aller au Château de Blanchefort, restez sur le parking. Vous pourrez voir passer un side-car avec Lady Howard et Estelle. Suivez-les. Vous ferez un tour autour de la carte. Elles sont là juste pour visiter. Maintenant, remontez en haut du Château, pour retrouver ce magnifique panorama, très instructif. Vous rencontrerez Emilio. Parlez-lui. Utilisez les jumelles sur L'Homme mort/Coume Sourde. C'est la rencontre entre Madeline et Moseley.

Redescendez vers votre moto et notez le numéro de la plaque d'Emilio sur votre bloc-notes. N'utilisez pas la moto mais montez sur l'autre versant de la montagne, vers Roque Negre (un écriteau indique sa direction). Parlez à Wilkes. Revenez à Rennes-le-Château et allez au cimetière derrière l'église. Ouvrez la fenêtre pour entendre la **conversation** entre Madeline et l'abbé. Eh ben, ça promet ! !



Revenez à l'hôtel et, grâce au verre, écoutez à toutes les portes. Retournez à la location de scooters et utilisez la moto. Sélectionnez la maison de Larry. Frappez à la porte de la maison.

Vous entrerez et vous pourrez avoir une longue conversation. Lorsque vous en aurez fini, sortez et rentrez à Rennes-le-Château. Lorsque vous sortirez de la location de scooters, vous passerez au chapitre suivant.

Gabriel Knight 3

Jour 1, 18.00 - 22.00

Dirigez-vous vers l'hôtel. Vous tomberez sur les sbires du prince James et vous vous retrouverez automatiquement dans votre chambre à leur parler.

Vous discuterez ensuite avec Grace. C'est le soir mais votre journée n'est pas terminée. Vous vous retrouvez à l'extérieur de votre chambre. Sortez de l'hôtel et suivez les deux types du Prince James. Ils se dirigent vers l'église, dans le cimetière plus exactement. Cachez-vous derrière le grand **tombeau** près de la fenêtre où vous avez épié Madeline et l'abbé.

Là, vous assisterez à un passage à tabac peu ordinaire.

C'est riche d'enseignement. Vite, placez-vous à la fenêtre que vous avez ouverte tout à l'heure et utilisez votre **magnétophone** sur cette fenêtre pour enregistrer le coup de fil de l'abbé.

Ce qui est rigolo, c'est que dans la VO, le coup de fil était en français ! Retournez à l'hôtel et allez dans la salle à manger pour écouter la conversation entre Buchelli et Wilkes. Vous pourrez ensuite parler à chacun d'eux. Remontez à l'étage et utilisez votre verre pour écouter à toutes les portes. Redescendez à la réception et parlez à Simone. Retournez prendre la moto. Allez dans n'importe quel parking pour voir les hommes du prince James passer en voiture. Suivez-les avec la procédure habituelle. Ils s'engageront dans l'allée de Larry Chester ; allez au Château de Blanchefort et prenez la direction du Château. Mais cette fois-ci, au lieu de monter tout en haut, dirigez-vous vers la maison au toit vert. En explorant les lieux avec cette caméra, vous pouvez voir que les deux hommes attendent dans leur voiture, devant la porte. **Cachez-vous** derrière l'arbre, à côté du puits. Observez ces poignées de mains... Étrange, non ? Regardez l'encadré "Poignée de mains maçonniques" qui les reproduit.

Allez maintenant à Rennes-les -Bains. Entrez dans la taverne. Wilkes et Buchelli trinquent. Discutez avec eux. Sortez et utilisez votre calepin sur le scooter rouge, celui de Buchelli. Revenez à Rennes-le-Château et, au parking de scooter, notez la plaque minéralogique du side-car, utilisé par Estelle et Lady Machin. À l'hôtel, vous pourrez parler à Emilio, assis sur un fauteuil. Allez à la salle à manger et parlez à tout le monde. Remontez dans votre chambre pour parler à Moseley et à Grace. Pendant la conversation, vous serez amené à reconstituer la poignée de main (dans les icônes, de gauche à droite, ça correspond à 2-5-3-1-4). Moseley pensera immédiatement aux francs-maçons. Continuez la conversation. Le jour se termine et vous irez dîner. Vous passez au chapitre suivant et on attaque le jour 2.

Jour 2, 07.00 - 10.00

Cette fois-ci, c'est Grace que vous incarnez. Allez dans le coin de la pièce où se trouve l'ordinateur et prenez le kit à empreintes. Utilisez Sidney (c'est le nom du programme de Grace). Cliquez sur Rechercher et entrez le mot : **VAMPIRES**. Lisez le texte et toutes ses occurrences. Procédez de la même façon avec les mots **GRAAL**, **TEMPLIERS**. Vous pouvez ensuite lire les mails de Grace et regarder les possibilités de l'ordinateur d'une manière générale. Sortez de la chambre et ramassez le livre se trouvant à côté de la porte. Vous pouvez utiliser le **kit à empreintes** mais vous n'y trouverez rien. Mais il est assez intéressant d'utiliser ce kit. Pour déclencher cette étape, il suffit d'utiliser l'objet sur lequel on veut trouver des empreintes avec le kit à empreintes, dans l'inventaire. Prenez le pinceau et mettez-le dans l'espèce de poudrier. Regardez l'encadré "Kit à empreintes" pour apprendre à vous en servir.

Maintenant, descendez à la réception et parlez à Jean. Allez ensuite à la salle à manger et parlez à Madeline pour rejoindre le groupe. Parlez aux autres personnes présentes dans la salle, même si vous pensez que cela ne sert à rien. Sortez de l'hôtel ; vous voyez Emilio mais ne pouvez lui parler (tentez tout de même). Allez à la tour Magdala, en haut, et parlez à l'abbé. Revenez à l'hôtel et allez frapper à la porte de Moseley pour lui dire que la visite va démarrer. Maintenant, allez dans la salle à manger. L'excursion va commencer.

Kit à empreintes

Dans cet exemple, il suffit de "peindre" tout le livre pour repérer une empreinte éventuelle. Lorsque vous aurez mis de la poudre partout sur le livre, Grace se rendra à l'évidence : pas d'empreinte. Les prochains essais sur d'autres objets seront plus productifs. Attention cependant, vous ne pouvez pas vous saisir de tous les objets comme ça car, parfois, avec vos propres empreintes, vous **effacez** les précédentes. Mais dans ce cas, c'est précisé dans le texte. Quand ça arrive, il faut se servir du kit directement sur l'objet inséré dans le décor, sans le prendre.

Poignée de mains maçonniques

Vu que vous aurez à les reproduire plus tard, en voici les captures d'écran. C'est devant Moseley que vous aurez à les refaire grâce à un système d'icônes.

Après le speech de Madeline sur les tableaux, parlez ou essayez d'engager la conversation avec tout le monde. Regardez ce qu'Emilio a écrit par terre avec son bâton.

Puis prenez votre carnet d'esquisses pour reproduire ce qu'a écrit Emilio. Lorsque vous aurez tout fait, l'excursion se poursuivra au Château de Blanchefort. Regardez l'écriteau. Vous assisterez à une scène entre Wilkes et Madeline. Faites approcher Grace de Lady Howard et d'Estelle pour écouter leur conversation. S'ensuit alors une conversation sur le **Serpent Rouge**, un document existant à un ou deux exemplaires. Là encore, parlez à tout le monde, en terminant par Moseley. Surtout n'oubliez pas Wilkes, c'est assez savoureux ! ! Et n'oubliez pas non plus d'actionner l'icône des lèvres ! ! Avec Moseley, parlez du trésor en dernier. Après, fin du chapitre... Et on repasse à Gabriel.

Jour 2, 10.00 - 12.00

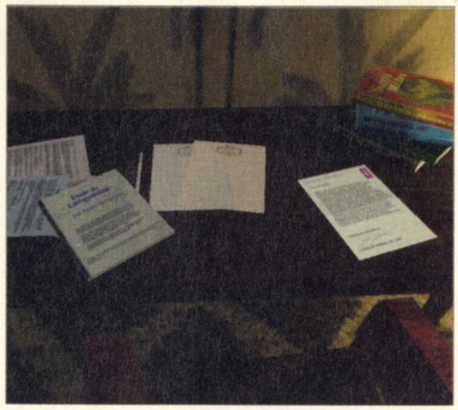
Commencez par examiner et prendre la note de Grace puis le kit à empreintes. Maintenant, utilisez Sydney. Cliquez sur " **Ajouter données** " et vous vous retrouverez dans l'inventaire. Sélectionnez la cassette de l'abbé Arnaud et choisissez l'option " **scanner avec Sidney** ". Vous pourrez alors traduire le document en choisissant Occitan vers Français dans le choix des langues possibles. Examinez le monte-charge, pour en arriver à la conclusion que, de l'autre côté, c'est la chambre d'Emilio.

Dans l'étape qui suit, il faut être rapide et je vous conseille de faire une sauvegarde à chaque étape, après chaque visite de chambre. Si vous vous faites attraper deux fois par la femme de chambre, les portes seront irrémédiablement fermées et vous louperez beaucoup de choses.
Sortez de la chambre et regardez la femme de ménage. Il y aura un bref dialogue.

Regardez-la faire votre chambre. Elle fait toutes les chambres de la même manière. D'abord, elle sort le linge puis s'occupe de la salle de bains. Lorsque vous sortez, elle fait la chambre de Moseley puis commence la vôtre. Cela n'a donc que peu d'intérêt. Mais ensuite, elle s'occupe de celle d'Emilio. Lorsqu'elle s'occupe de la salle de bains, entrez dans la chambre (27 donc) en cliquant sur l'icône "trou de serrure" et allez vite ouvrir la porte du **monte-charge**. Sortez vite de la pièce. La pièce suivante dont s'occupe Roxanne est celle de Madeline (29). Comme d'habitude, entrez lorsque vous entendrez le bruit d'eau couler et précipitez-vous sur le balcon (il suffit d'ouvrir la porte en fait).

Lorsque Roxanne sera sortie, Gabriel sortira automatiquement de sa cachette. Attention, avant de ressortir, pensez à **déverrouiller** la porte pour pouvoir y revenir plus tard. La chambre suivante, la 31, est celle de Lady Howard et d'Estelle. Là, il faut procéder de la même façon que précédemment. C'est-à-dire aller sur le balcon. Avant que Roxanne n'aille dans la salle de bains, le chariot bloque l'entrée mais, quand elle revient, elle le déplace. C'est à partir de ce moment que vous pouvez pénétrer dans la chambre. Allez sur le balcon, attendez qu'elle ressorte et déverrouillez la porte avant de revenir dans le couloir. La chambre suivante est celle de Buchelli, la 21. Lorsqu'elle sera dans la salle de bains, entrez et déverrouillez le monte-charge. Maintenant Roxanne s'occupe de la chambre 23, celle de Wilkes. Attendez qu'elle soit dans la salle d'eau et allez déverrouiller la porte du monte-charge.
Ces préparatifs étant faits, nous allons maintenant pouvoir passer aux choses sérieuses.
Commencez par la chambre de Lady Howard et d'Estelle, la 31. Cherchez un peu partout, histoire de vous amuser. Mais n'oubliez pas le lit ! Vous y trouverez un dossier dans lequel vous récupérerez deux **parchemins**.

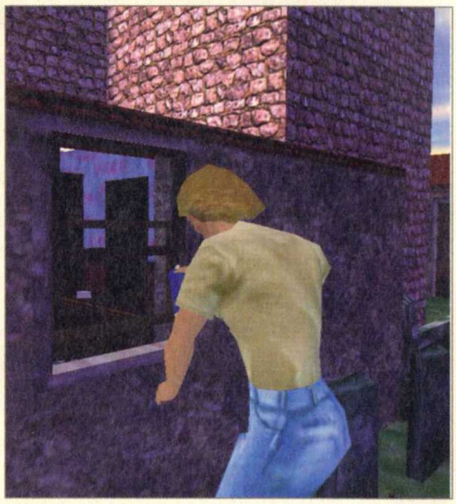
Allez maintenant dans la salle de bains et prenez le **tube** (anti-hémorroïdes !)se trouvant sur le lavabo. Ensuite, utilisez le kit à empreintes sur le miroir. Cette fois-ci, vous en trouverez. Procédez comme tout à l'heure avec votre pinceau en insistant sur le manche. Une empreinte apparaîtra. Remettez le pinceau en place et prenez un morceau de scotch que vous appliquerez sur l'empreinte. Placez ensuite ce scotch sur les tampons, dans la partie gauche de la boîte. Vous avez vu ce que vous aviez à voir dans cette pièce ; sortez et dirigez-vous vers la chambre



de Madeline. Ouvrez le tiroir du chevet à côté du lit. Vous verrez une carte et un **objet électronique**. Gabriel ne sait pas vraiment ce que c'est mais imagine que cela permet de localiser quelqu'un. Il ne peut prendre cet objet mais prend la carte. Sous le lit, il y a une valise. Sélectionnez-la et placez-la sur le lit. Ici, attention ! **Ne touchez pas** le flingue qui se trouve dans cette mallette. Utilisez le kit à empreintes en suivant la procédure habituelle mais ne touchez pas directement l'arme. L'empreinte se trouve sur le barillet. Remettez la mallette sous le lit et sortez de cette chambre. Allez voir Jean, à la réception. Parlez-lui des chambres et de la bouffe. Allez ensuite dans la salle à manger puis ouvrez la porte de la cuisine. Vous avez accès aux monte-charge. Commençons par celui qui se trouve à droite de la porte (quand on leur fait face). Ouvrez la porte. Tournez la **manivelle** et entrez dans le conduit.

Utilisez la corde pour monter et ouvrez la porte orientée vers le bas de votre écran. Vous êtes dans la chambre de Wilkes.

Allez au bureau et regardez la lettre. Sortez de la chambre par le monte-charge et ouvrez la chambre d'en face. Vous êtes chez Buchelli. Ne touchez pas à la mallette, il y a des empreintes digitales. Ouvrez la commode. Vous trouverez un **col et une chemise de prêtre**. À gauche de la chemise verte, il y a un pantalon où vous pouvez prendre un talon de billet de train. Maintenant, utilisez le kit à empreintes sur la valise pour trouver une empreinte sur la partie métallique à droite de la poignée. Sortez de cette pièce et revenez à la cuisine en tirant sur la corde. Une fois en bas, il faut de nouveau ouvrir la porte pour pouvoir sortir. Allez au deuxième monte-charge et actionnez la poignée pour le faire descendre. Montez comme tout à l'heure et allez dans la chambre orientée vers le haut de l'écran. Vous êtes chez Emilio. Examinez le lit à côté du monte-charge pour trouver un bout de tissu. Vous pouvez l'examiner mais pas le prendre. Regardez aussi la photo de Jésus à côté de ce lit. Comme le dit Gabriel : bizarre qu'un musulman se balade avec ça. Vous pouvez essayer de trouver des empreintes sur cette photo mais curieusement, il n'y a rien. Décidément, ce type est vraiment très étrange. Bon, vous avez fait le tour de tout ce qui vous intéressait. Maintenant, redescendez, sortez de l'hôtel et allez à l'église. Entrez dedans. Essayez d'ouvrir la porte de l'office. Fermée, évidemment. Allez au cimetière et essayez d'ouvrir la fenêtre par laquelle vous avez écouté toutes les conversations. Elle s'ouvre un peu mais pas suffisamment pour pouvoir se hisser à l'intérieur. Sortez votre pommade de préparation H et essayez encore.

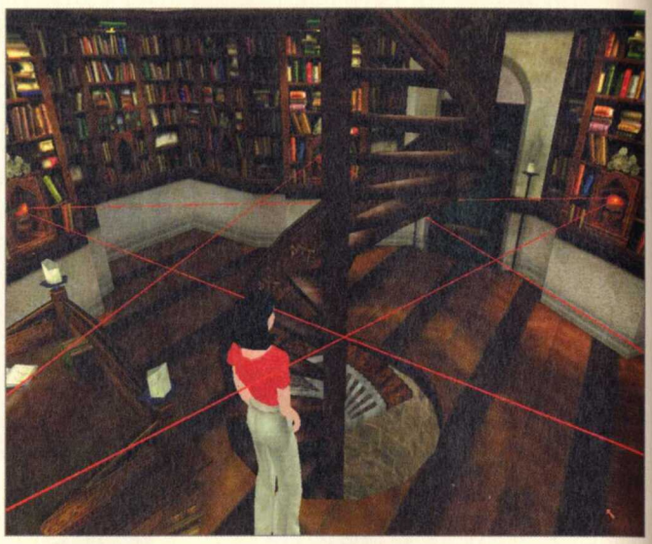


Cette fois-ci, vous pouvez entrer. Allez au bureau pour ouvrir le tiroir et zoomez sur l'"icône œil" pour voir le contenu du tiroir d'un peu plus près. Il y a un paquet de cigarettes. Utilisez le kit à empreintes pour récupérer les empreintes de l'abbé. Regardez aussi attentivement le portrait dans la salle. Puis revenez dans votre chambre. Allumez l'ordinateur et faites "ajouter données". Il faut que vous ajoutiez les deux parchemins de Lady Howard et la carte de Madeline puis toutes les empreintes digitales. Maintenant, revenez dans la chambre de Lady Howard (31) et remettez les parchemins. Dans la chambre 29, celle de Madeline, remettez la carte. Sortez et redescendez dans le hall de l'hôtel. On passe au chapitre suivant.

Jour 2, 12.00 - 14.00

On continue l'aventure avec Grace. Entrez dans la maison où un panneau indique le lieu de la dégustation. Parlez à l'abbé et sortez. Allez derrière la maison. Dès que vous serez arrivé à l'endroit escompté, Grace entendra un bébé pleurer, ou ce qu'elle croit être un bébé qui pleure. Escaladez le mur contigu à la petite remise. Lorsque vous serez sur le toit et que vous aurez à nouveau la main, **escaladez** les lierres menant à la fenêtre.

Vous êtes dans la place. Avancez pour arriver dans une grande pièce. Dans cette pièce, il y a un coffre et une malle. Ouvrez la malle ; cette action déclenche l'arrivée de Montreaux. Allez vite vous cacher dans la grande armoire.



Le maître des lieux arrivera et se dirigera vers l'armoire. Heureusement, Madeline l'appellera à la fenêtre et vous serez tiré d'affaire. Revenez au **coffre** et examinez ce qui vous a semblé être un bébé. Ouf, en le prenant, vous voyez que ce n'est qu'un baigneur. Revenez à l'armoire et examinez les robes. Avec votre carnet d'esquisses, reproduisez les symboles qui se trouvent dessus. Continuez votre progression pour descendre à la bibliothèque, là où Montreaux est descendu. Ouvrez le tiroir du bureau. Utilisez le kit à empreintes sur le livre qui se trouve à l'intérieur. Sur la couverture, vous récupérez les empreintes de Montreaux. Lisez ensuite le livre, ça parle des immortels. Et en tournant les pages, vous verrez des notes intéressantes. Rangez ensuite tout ça et examinez le portrait. Examinez-le bien jusqu'à ce que vous voyiez un agrandissement de l'œil. Malheureusement, Grace ne peut voir très précisément. **Poussez** la chaise qui se trouve à côté du bureau puis montez dessus. Maintenant, faites plusieurs zooms successifs sur ce portrait.

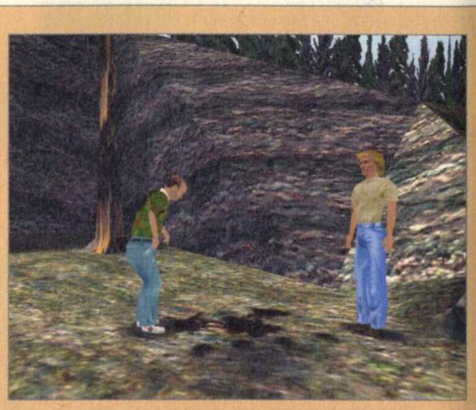
Et là, elle voit le **Graal**, rien que ça... Redescendez de votre perchoir et actionnez le bouton qui se trouve en bas du bureau. Là, des lasers se déclenchent. Il faut qu'ils forment une étoile à cinq branches (signe du diable) suspendu en l'air. Il faut bouger **chacune** des statues. Certaines ne projettent qu'un laser. Ce n'est pas qu'elles soient mal orientées, c'est que la tête qui est censée projeter le laser sur elle est mal orientée. Une tête reçoit un laser des têtes qui sont en face d'elle et non de celles qui sont plutôt situées sur ses côtés. Donc, si une tête ne reçoit qu'un laser, allez de l'autre côté de la pièce et regardez laquelle des deux têtes ne lui envoie pas de laser. Lorsque vous l'aurez localisée, tournez-la jusqu'à ce que la tête du départ reçoive un laser. Procédez ainsi pour toutes les têtes et, à la fin, vous aurez votre étoile. Et surtout, un passage s'ouvrira dans le sol.

Descendez.

Vous voici dans les caves. C'est un petit labyrinthe de rien du tout. Dirigez-vous vers la gauche ; sur votre chemin, vous tomberez sur des portes à droite et à gauche que vous ne pourrez pas ouvrir. À un moment, un petit escalier descendra, sur votre gauche (à votre droite, des tonneaux). Pour aller

Macabre découverte

Examinez tout cela (les empreintes de genoux sont les quatre marques noires alignées à côté de la mare de sang). Appelez Moseley et utilisez l'icône ampoule pour lui faire part de vos déductions. En observant les empreintes de genoux, Gabriel aura même deux visions successives.



plus vite, explorez les lieux avec la caméra. Lorsque vous aurez trouvé la porte, ouvrez-la ; vous arriverez dans le pressoir. Parlez à la **vieille**. La scène qui suit est étrange.

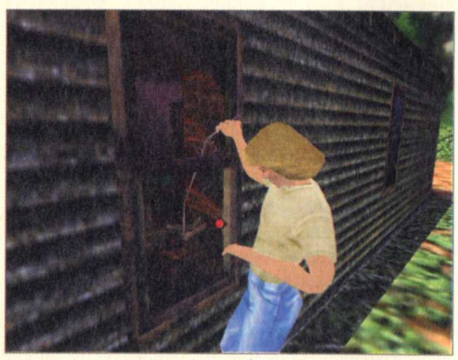
À la fin, Grace s'enfuit et se retrouve avec Moseley. La poursuite de l'excursion est riche en rebondissements car le groupe découvre deux cadavres. Mais on passe à la scène suivante. Retour à Gabriel.

Jour 2, 14.00 – 17.00

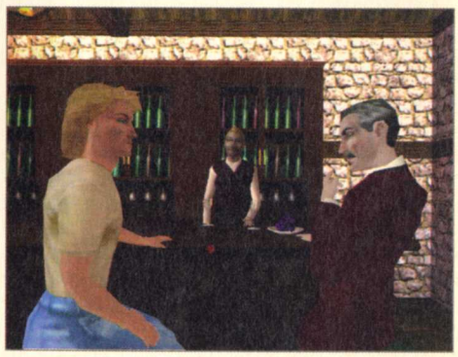
Grace apprend la nouvelle à Gabriel. On commence ce chapitre hors de la chambre. Les événements qui vont se dérouler maintenant durent cinq minutes ; après, on passe à une nouvelle étape, donc ne perdez pas de temps. Allez écouter ce qui se passe dans la chambre de Madeline et dans celle de Lady Howard avec votre verre. Descendez à la cabine téléphonique où vous trouverez Buchelli ; utilisez votre **magnétophone** sur le rideau pour enregistrer. C'est de l'italien. Après Buchelli sort et va se bourrer la gueule avec Wilkes. Remontez voir Grace et parlez-lui. Si les cinq minutes sont terminées, elle sera en train de lire ; sinon, elle sera sur Sidney. Si elle lit et que vous voulez lui parler, ça peut devenir très drôle. Prenez le cintre dans l'armoire si ce n'est pas déjà fait et sortez de l'hôtel, direction la Tour Magdala. Allez en haut et parlez à l'abbé qui vous mentira effrontément. Retournez à l'hôtel et regardez Wilkes et Buchelli ; surtout la forme et la **couleur** de leurs verres respectifs. Parlez à Jean, si ce n'est pas déjà fait. Remontez dans le couloir des chambres et écoutez ce qui se passe dans les chambres 29 et 31. Ça ronfle et ça se lave...

Allez maintenant chercher votre moto pour vous retrouver sur la carte. Allez au lieu-dit du Fauteuil du diable ; c'est là que les deux francs-maçons ont été assassinés. Traversez la route et suivez par le chemin. Parlez à Moseley, de tout. Examinez les cadavres et PENSEZ à des conclusions (icône ampoule). Vous trouvez étrange qu'il n'y ait pas une seule goutte de sang. Explorez les environs. Vous tomberez bientôt dans un renfoncement de la montagne où vous verrez des traces de sang et des empreintes de genoux. Regardez l'encadré intitulé "macabre découverte".

Lorsque vous en aurez terminé, vous n'aurez plus qu'à quitter l'endroit en revenant à la moto. Vous croiserez Madeline qui prendra les choses en main en attendant la police. Vous ramènerez Moseley à Rennes-le-Château. Suivez-le jusque dans sa chambre. Frappez à sa porte pour une brève conversation. Revenez à la moto pour aller de nouveau sur le lieu du crime. Maintenant, la police est arrivée. De l'autre côté de la route, il y a des empreintes de pneu. Regardez-les. Avancez dans le chemin de ce côté de la route. Vous trouverez la voiture des deux victimes. Utilisez votre bloc-notes sur les **pneus** de cette voiture. Reprenez votre moto. Allez à l'Ermitage. Comparez l'empreinte de pneu que vous avez prise aux empreintes qui traînent sur le bord de la route. Vous en arrivez à la conclusion que les hommes du Prince James sont passés par là. Allez à la maison de Larry Chester. Là encore, **comparez** les empreintes qui traînent au sol avec votre feuille de papier. Maintenant, frappez à la porte et parlez à Larry de tous les sujets possibles. La conversation se termine assez froidement ; Gabriel sera prié de sortir. Avant de partir, Larry réglera son radio-réveil et Gabriel sera là pour le voir. Utilisez le cintre sur le trou dans le carreau pour voir à quelle heure Chester compte se réveiller ; ça peut être une indication précieuse. Retournez à la moto.



Allez en haut du Château de Blanchefort. Tiens ! Larry, ce bon vieux Larry. Il est dans tous ses états et mate on ne sait quoi aux jumelles ; vous pouvez en faire autant. Larry restera là jusqu'à la fin de ce chapitre. Retournez à l'hôtel. Lorsque vous rentrerez, vous assisterez à une scène entre Baza et Estelle. Après, Baza ira s'asseoir et Estelle sortira. Vous ne pourrez rien dire à Emilio mais vous devrez suivre Estelle. Allez à l'Ermitage et attendez qu'elle passe. Vous découvrirez un nouvel endroit, appelé **"site de Lady Howard et Estelle"** sur la carte. Allez-y. Parlez à Estelle après avoir remonté le chemin. Maintenant, retournez à l'hôtel et allez téléphoner au Prince James, en utilisant sa carte sur le téléphone. Rentrez ensuite dans votre chambre où vous attend Grace. Moseley arrive. La **conversation** qui suit est passionnante et nous remet vraiment en phase avec le sujet de Rennes-le-Château, Saunière, les religions et tout le toutim. Utilisez la bouteille qu'a bue Moseley pour prendre ses empreintes digitales. On en trouve une belle en haut à droite de l'étiquette. Descendez à la réception. Buchelli et Wilkes sont partis mais ils ont laissé leur godet. Le verre vert est celui de Wilkes ; vous le déduisez par élimination car vous avez déjà une empreinte de Buchelli (si vous n'avez pas été dans sa chambre, le jeu vous propose de faire un choix ; Buchelli ou Wilkes ?). Allez voir Jean et dites-lui de vous réveiller à deux heures du matin. Revenez dans la chambre de Gabriel et utilisez Sidney. Ajoutez la nouvelle empreinte digitale. Allez dans " suspects " et sélectionnez les différents objets pour les attacher à des suspects. Ajoutez aussi toutes les plaques d'immatriculation et l'enregistrement de Buchelli et liez tout cela aux suspects aussi.



Maintenant, faites-vous une fausse identité. Allez dans "identités", sélectionnez **journaliste** au New York Times et imprimez la fiche. Ressortez et allez reprendre votre moto. Dirigez-vous vers le Château de Serras. Frappez à la porte de la maison et présentez-vous comme un journaliste. Vous ferez alors une interview ; commencez par parler du **vin**, deux fois, puis tapez dans le vif du sujet, c'est-à-dire tout le reste.

À un moment, il voudra revenir sur le **vin**. Reparlez-lui encore du **vin** puis finissez l'interview ; ça se termine par un coup de fil sur son portable. Pas très sympathique tout de même, surtout sur sa conception de la famille... Ensuite, revenez à votre chambre d'hôtel. On passe au chapitre suivant.

Jour 2, 17.00 – 22.00

On reprend le jeu dans la peau de Grace. Allez voir Simone, à la réception. Parlez-lui. Allez maintenant à la salle à manger pour entendre la conversation entre Gabriel et Moseley. Remontez au premier étage et ramassez un verre sur un plateau devant la chambre de Lady Howard. Utilisez ce verre sur la chambre de Madeline et celle de Lady Howard et d'Estelle. Redescendez dans la salle à manger et allez parler à Buchelli, à Gabriel et à Moseley. Sortez de l'hôtel et parlez à Emilio. Allez au musée et prenez **l'enveloppe** accrochée à la porte. Passez l'enveloppe à la détection d'empreintes ; vous en trou-

Échi quier

Curieuse la position de ces pièces, non ? En fait, ce n'est pas une partie traditionnelle. C'est tout simplement l'église que l'on a devant les yeux. L'église et ses piliers importants. Grace pense que l'église a été pensée comme un échiquier géant. Mais c'est tout simplement l'échiquier qui représente l'église.

verez une. Allez à l'église. Vous trouverez une brochure sur l'église Sainte-Marie-Madeleine, en français. Explorez-la. Lisez le Serpent rouge. Cela rend le mystère encore plus épais mais on voit des correspondances directes avec ce qui nous intéresse. Allez parler à l'abbé ; il est dans son bureau, il suffit de frapper à la porte. Parlez de tout, examinez la peinture et parlez-lui de ça. Jetez aussi un coup d'œil à **l'échiquier**. À ce sujet, jetez un coup d'œil sur l'encadré intitulé "Échiquier".

Cela amènera quelques réflexions intéressantes pour Grace sur le sol de l'église et l'échiquier. Maintenant, retournez à l'hôtel et allumez Sidney. Commencez par ajouter des données : l'empreinte de Montreaux, l'empreinte inconnue trouvée sur le dossier du Serpent rouge (lsr-empt), les représentations des dessins trouvés sur les robes de Montreaux (fichier **Serr_symb**). Analysez ces derniers ; ça ne donne rien pour le moment. Sidney vous dit que vous recevrez un **mail** plus tard. Allez

Les ailes du désir

Cliquez sur l'ange du haut, puis sur celui de gauche, celui d'en bas, celui de droite et fermez la forme en utilisant la nouvelle icône, celle du tracé.

dans la liste des suspects et liez tout ce que vous pouvez, notamment les empreintes de Montreaux et les dessins. Vous pouvez faire une analyse comparative de l'empreinte " lsr-empt " mais ça ne donne rien. Maintenant, analysez la carte dans le menu Analyse. Vous obtiendrez une carte. Ensuite, il faut faire " **Entrer points** " dans le menu Carte. L'écran de gauche est un zoom de l'endroit où vous baladez le curseur sur la droite. Placez deux points : un sur le petit point représentant le Château de Blanchefort (c'est très précis) et un autre sur l'église de Rennes-le-Château (on distingue une petite **croix** dans Rennes-le-Château). Si vous vous plantez, vous pouvez faire "Effacer points". À l'arrivée, après l'analyse, vous vous apercevrez que cette droite passe par Arques.

Analysez ensuite le premier parchemin. Le compte-rendu vous donne deux indications. D'abord, il faut extraire les anomalies. Comme langue, choisissez le français. Vous trouverez alors un message caché (A Dagobert II Roi et a Sion est ce trésor et il est la mort). Ensuite, vous pouvez afficher la géométrie. Et vous verrez alors un **triangle** apparaître. Analysez ensuite le deuxième parchemin. Affichez la géométrie cachée dans le texte. Analysez ensuite le texte pour en extraire des lettres. Choisissez le français (on reconnaît pommes bleues à la fin du texte ; pommes bleues, vous avez déjà entendu ça quelque part, non ?). Ensuite, faites faire une rotation à la forme. Vous obtenez Sion.

Ouvrez de nouveau le fichier carte. Entrez encore des points aux églises des villes suivantes : Rennes-le-Château, Saint-Just et le Bezu, Coustaussa, Bugarach. Démarrez l'analyse. Sidney vous dit qu'il y a plusieurs possibilités et qu'il faut procéder autrement. Dans le menu "graphique", faites **"utiliser formes"**. Choisissez le cercle. Là, agrandissez-le pour le faire passer par Coustaussa et Rennes-le-Château. Puis déplacez-le pour qu'il passe aussi par les autres villes. Si ça ne marche pas exactement, réduisez le cercle ou agrandissez-le encore (voir image). Bon, là, on a fait un grand pas en avant. Descendez à la réception. Gabriel, Moseley et Madeline partent en java. Buchelli boit du vin et Emilio est assis. Sortez puis revenez. Là, Emilio boit de l'eau ; regardez bien son verre. Allez dans la salle à manger et parlez à Lady Howard et Estelle. Maintenant, retournez à l'église. À l'entrée, au-dessus d'Asmodée, mettez en évidence le fait que les anges forment un carré incliné, comme dans l'encadré "Les ailes du désir".

Revenez à l'hôtel et remettez-vous sur Sidney. Nous allons nous occuper de l'énigme du Serpent rouge. Enfin, certains morceaux...
Allez dans la rubrique Rechercher. Vous pouvez éventuellement faire une recherche sur la famille " Stewart " pour en savoir un peu plus sur le Prince. Ensuite, recherchez " **quaternité** " (n'oubliez pas l'accent) et " **Saint Michel** " (et pas St Michel). Faites toutes les occurrences, de la quadrature du cercle jusque Pythagore. Revenez à la fonction Analyse et ouvrez la carte. Utilisez une forme mais, cette fois, sélectionnez un carré. Agrandissez-le et déplacez-le de façon à ce qu'il entoure le cercle, comme sur la photo. Grace pense que le texte du taureau lui en apprendra peut-être plus. Relisez-le. Tiens, vous avez vu, le texte du bélier est un peu noirci ; vous l'avez complètement compris ; maintenant, c'est le texte du taureau dont il faut s'occuper. Revenez à l'analyse de la carte. Dans le menu Carte, sélectionnez : Entrer points. Sélectionnez le

Château de Serres et l'endroit où le **Méridien** de Paris (la ligne de pointillés) coupe le cercle. Commencez l'analyse. Vous obtiendrez une tangente. Sélectionnez alors le carré et faites-le pivoter sur lui-même de façon à mettre un de ses côtés parallèle à la **tangente**. Magnifique quadrature du cercle les amis ! Félicitations... L'opération est réussie quand Grace pousse un cri de joie.

Redescendez dans le hall de l'hôtel pour assister à une invitation à jouer au bridge. Quand tout le monde sera parti jouer aux cartes, allez relever les empreintes sur les verres. Vous devriez déjà avoir celles de Buchelli grâce à Gabriel. Essayez de relever celles de Baza ! Il n'y en a pas ! Vous vous en doutiez déjà un peu car il n'y en avait pas non plus sur sa représentation du Christ mais là, ça dépasse l'entendement. Allez dans la salle à manger pour voir comment se déroule la partie de bridge. Remontez et regardez le Serpent Rouge. Tiens, tiens : les paragraphes Gémeaux et Cancer sont tous les deux en **surbrillance**. Ils sont liés. Retournez sur Sidney. On va jouer aux échecs ! Faites des recherches sur les sujets suivants : "Asmodée" (avec accent) et "échecs" (avec accent), avec toutes les occurrences possibles comme la dualité. Revenez maintenant à l'écran d'analyse où la carte doit être chargée. Dans le menu Carte, tracez une grille, avec en option "forme complète" de huit cases sur huit, bien évidemment. Voilà, vous avez un échiquier à l'échelle d'une région. Et on passe au chapitre suivant. Mais pas de précipitation ; regardez cette vidéo où tout le monde est à moitié bourré et ne pense plus qu'à tringler. Pas très **catholique** tout ça...

Jour 3, 02.00

Vous reprenez la main avec Gabriel. Bien sûr, vous avez en tête d'observer ce que fait Chester. Allez chercher la moto et allez au Château de Blanchefort. Garez-vous et, au lieu de monter tout en haut, diri-

gez-vous vers la maison de Larry. J'espère que vous commencez à connaître les lieux car c'est un peu sombre ! Dirigez-vous vers la fenêtre cassée, cliquez dessus et sélectionnez l'icône "trou de serrure". Larry sortira de chez lui avec une pelle. Suivez-le dès que vous aurez la main ; cela vous permet d'aller à un endroit que vous ne connaissiez pas encore. Chester creuse un trou et revient. Dirigez-vous à l'endroit où il se trouvait. C'est une sorte de clairière au fond de laquelle on trouve des rochers. À côté desquels on peut remarquer un endroit où la texture de la terre est un peu **différente**. C'est là qu'il faut creuser !

Allez-y, utilisez la pelle et récupérez un manuscrit, la Sainte Lignée, signé Larry Sinclair. Relevez les empreintes digitales sur cet objet. Il y en a une sur la fin du titre. Remontez sur votre moto. En enfourchant la bécane, Gabriel voit passer une **Berline** noire. Il essaie de la prendre en chasse mais la perd très rapidement ; ils sont dans le coin, c'est sûr.

Allez à l'Homme mort. Un scooter est garé. Avancez sur le chemin. Vous ne tarderez pas à tomber sur Moseley, en train de creuser.

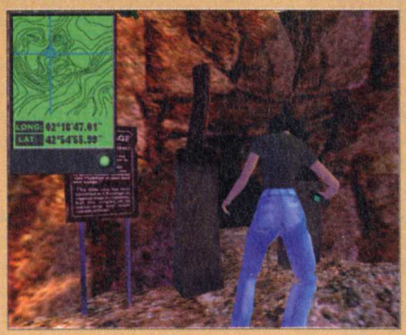
Décidément, c'est une activité nocturne très en vogue que de creuser à Rennes-le-Château ! Après vous être un peu chamaillés, il partira ; reprenez votre moto, direction votre chambre. Lorsque vous franchirez la porte, on attaquera le chapitre suivant.

Jour 3, 07.00 – 10.00

Vous recommencez la partie avec Grace. Gabriel dort du sommeil du juste qui s'est couché tard. Regardez et lisez le manuscrit sur la table. Prenez les clés. Sortez dans le couloir et utilisez votre verre sur toutes les chambres. Terminez par celle de Moseley et utilisez la clé de sa chambre sur sa porte. Cherchez partout (valises, veste et même le lit) et terminez par la pile de vêtements qui se trouve au centre de la pièce. Vous tomberez sur un instrument de définition des coordonnées. Allez à la salle à manger. Parlez à Lady Howard et Estelle. Allez maintenant au musée pour acheter trois **cartes postales** (en vous servant de votre portefeuille). Achetez le tableau de Poussin (Les Bergers d'Arcadie) et les deux de Tenier (La Tentation de saint Antoine – Saint Antoine et Saint Paul). Toutes ces cartes se trouvent sur les présentoirs les plus hauts. Allez ensuite voit Madame Girard pour lui parler. Après cette petite conversation, allez en haut de la tour Magdala. Parlez à l'abbé. Allez chercher la moto de Gabriel. Notez au passage que le scooter d'Emilio n'est pas là. Prenez les jumelles dans le side-car de Lady Howard. Allez au Château de Blanchefort. Dirigez-vous vers le sommet pour trouver Larry. Vous ne pourrez lui parler. Allez ensuite à l'Ermitage. Entrez dans la grotte. Prenez la **note** mystérieuse. Pour trouver l'endroit où creuser, lisez l'encadré concernant "l'appareil à coordonnées".

L'APPAREIL À COOR DONNÉES

Dans votre inventaire, sélectionnez l'instrument des coordonnées pour en faire votre objet principal. Cliquez sur Grace et utilisez votre instrument. Elle ressortira de la grotte et, quand vous vous déplacerez, vous verrez vos coordonnées. Je vous rappelle que vous devez arriver à 2° - 18' – 47" en longitude et 42° - 54' – 56" en latitude. Cela correspond presque à l'entrée de la grotte. Lorsque Grace sera dessus, elle fera une croix avec le pied.



Maintenant, creusez avec votre pelle. C'est sans succès. Allez dans votre inventaire pour sélectionner la carte de saint Antoine et de saint Paul. Utilisez-la sur l'un des deux piliers à l'entrée de la grotte. Maintenant, cliquez sur un des deux piliers à l'entrée et sélectionnez l'icône "**pointer vers le haut**". Grace doit déduire que saint Paul pointe le doigt vers le Mont Cardou. Revenez à l'hôtel et utilisez Sidney. Faites "Ajouter données" sur les trois cartes postales. Faites une recherche sur Salomon. Cela aura un rapport avec la note que vous aurez trouvé dans la grotte. Avec la vidéo de la nuit dernière avec Wilkes, on voit un peu le coup arriver. Le temple de Salomon, hein, ni vu, ni connu, enterré autour de Rennes-le-Château.

Bon, maintenant, passons à autre chose : l'analyse de la carte postale de **Poussin**. Démarrez l'analyse et, après le rapport de Sidney, faites un affichage de la géométrie puis un zoom et une mise au point. Vous aurez alors la possibilité de voir des lettres. Sauvegardez-les dans un nouveau fichier comme le propose Sidney. Ensuite, on passe à une autre analyse, celle du premier tableau de Tenier : **la Tentation de saint Antoine**. Mais rien n'est trouvé. Choisissez alors le deuxième tableau de Tenier. Là, c'est plus intéressant. Procédez de la même manière : affichez la géométrie puis zoomez et mettez au point. La géométrie est vraiment impressionnante. Après le zoom, vous pourrez récupérer un autre fichier. Maintenant, ouvrez de nouveau la carte et faites une nouvelle entrée de points. Placez un point au centre du cercle (l'Ermitage) et un autre au nord du Château de Serres, sur la tombe de Poussin. Il ne vous reste plus qu'à commencer l'analyse. C'est tout pour le moment sur Sidney.

Descendez à la salle à manger pour parler à Moseley et Buchelli. Sortez ensuite de l'hôtel pour aller à L'homme mort. Parlez à Madeline. Revenez dans la salle à manger de l'hôtel pour reparler avec Moseley. Revenez au premier étage et écoutez dans les chambres d'Emilio (27) et de Lady Howard (31) grâce à votre verre. Revenez maintenant dans votre chambre pour utiliser Sidney. Avant, relisez quand même l'énigme de la Vierge dans le Serpent rouge. Faites une recherche sur "Saint Vincent", puis sur le "Temple de Salomon" et lisez toutes les occurrences. Les données sur les plans du sol vous seront communiquées par E-mail. Maintenant, revenez à **l'analyse** de la carte. Entrez de nouveaux points. Placez les deux premiers sur la première ligne du carré, celle du haut. En considérant que la grille est constituée de huit lignes plus ou moins verticales, placez des points sur les lignes 4 et 6. Sur la ligne la plus basse du carré, placez aussi des points sur les lignes 4 et 6. Commencez l'analyse. Cela devrait vous donner un rectangle de deux cases sur huit dont le centre est à l'Ermitage.

Grace remarquera que la forme correspond à la carte de Wilkes. Retournez lire le Serpent rouge. On va maintenant s'occuper de l'énigme de la Balance.

Gabriel Knight 3

Dans Sidney, faites une recherche sur "âme" (avec accent, n'oubliez pas), vous obtiendrez des données sur "**Hexagramme**" et effectuez aussi une recherche sur "sceau". Bref, vous vous en doutez, vous devrez faire une étoile de David sur la carte. Revenez à cette carte justement. Dans le menu Graphique, utilisez une forme. Choisissez l'étoile. Débrouillez-vous pour qu'elle soit précisément placée à l'intérieur du cercle. Lorsque ce sera fini, faites la tourner sur elle-même. Si tout est fait correctement, vous devriez passer automatiquement au chapitre suivant.

Jour 3, 10.00 - 12.00

Après avoir quitté Moseley, vous verrez Jean et Roxanne entrer dans la chambre de Wilkes. En faisant approcher Gabriel de la porte (pas simplement la caméra, mais Gabriel), vous entendrez leur conversation. Wilkes n'a pas passé la nuit à l'hôtel. Descendez à la réception et parlez à Jean. Remontez et écoutez avec votre verre aux portes de Buchelli (21) et de Madeline (29). Allez dans la remise réservée au personnel et parlez à Roxanne. Vous pourrez lui **faire des avances** ou parler de Wilkes. Elle vous mènera dans sa chambre. Examinez tout, la valise, le bureau, la salle de bains, la fenêtre. Maintenant, sortez et allez dans la chambre de Moseley pour entendre des états d'âme. On voit quand même que c'est une femme qui a écrit ce jeu... Revenez dans la chambre de Gabriel. Allez sur Sidney et ajoutez les empreintes de Larry Sinclair, enfin Chester. Revenez à la réception et parlez à Jean de Wilkes. Allez maintenant à l'église. Frappez à la porte des appartements de l'abbé ; il vous répondra que c'est fermé. Faites le tour par le cimetière ; vous constaterez que le rideau est tiré. Reprenez votre moto et allez à L'homme mort. Un lieu qui, vous vous en apercevrez, porte bien son nom...
Avancez vers le lieu où creusait Madeline tout à l'heure. À proximité de cet endroit, il y a un petit chemin qui part vers des collines. Si vous examinez

attentivement le sol, vous verrez que les textures ne sont pas les mêmes partout et que l'on peut remarquer des traces de pas.

En cliquant dessus, vous vous dirigerez à un autre endroit où vous trouverez le **cadavre** de Wilkes. Il a la gorge tranchée et porte un pyjama ridicule.

Regardez-le, **fouillez**-le pour trouver une lettre. Dans l'inventaire, lisez la lettre. Derrière le rocher à côté du cadavre, il y a une mare de sang. Comme la dernière fois, examinez-la, ainsi que les traces de genoux.

Revenez à la moto et allez sur le site de Lady Howard et d'Estelle. Parlez-leur. Revenez à la moto et allez sur la tombe de Poussin. Parlez à Emilio. Retournez à l'hôtel. Essayez de rentrer dans votre chambre. Vous tomberez sur Moseley. Après vous pourrez rentrer ; allez sur Sidney et vérifiez bien que vous avez entré toutes les plaques d'immatriculation et toutes les empreintes dans l'ordinateur. Ensuite, reprenez la moto, direction : la maison de Larry Chester. Frappez à la porte et parlez de tous les sujets. Revenez à l'hôtel, dans votre chambre, et vous assisterez à une nouvelle scène avec Madeline qui sort de votre chambre. En la suivant à la caméra, vous verrez que Buchelli l'espionnait. Rentrez chez vous et parlez avec Grace. Là, vous commencerez à entrevoir un bout de la **vérité**. Et vous passerez au chapitre suivant.

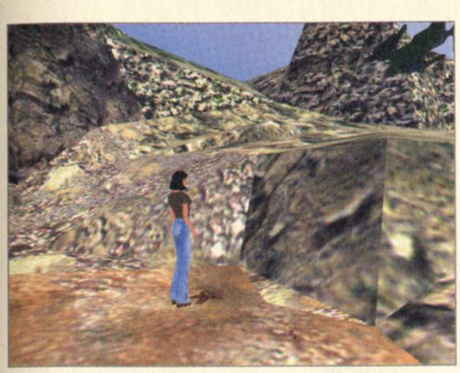
Jour 3, 12.00 - 15.00

Sortez de la chambre et observez le manège de Buchelli grâce à la caméra. Utilisez ensuite votre verre sur les chambres de Baza et de Buchelli. Revenez sur Sidney mais, avant, **lisez le Serpent rouge**. En allumant Sidney, vous verrez un mail. Vous venez de recevoir la décomposition du temple de Salomon. Allez dans le menu d'analyse et ouvrez la carte. Il va maintenant falloir marquer les subdivisions du temple sur la carte. Sélectionnez l'option pour entrer des points. Gardez bien en tête les contours du temple que vous avez déjà trouvé. Le mail nous indique que la pièce du bas du rectangle occupe un quart de la longueur, la pièce suivante la moitié et la dernière pièce, le saint des saints, le dernier quart. Avec la grille, il est facile de délimiter ces zones. Ajoutez deux points sur la troisième ligne en partant du haut du carré sur les deux lignes des murs. Commencez l'analyse ; là, les points seront reliés, c'est tout. Effectuez la même opération sur la septième ligne. Là encore, faites l'analyse. Cette fois-ci, les **murs** seront " fixés " sur la carte. Ensuite, ajoutez un point au centre du saint des saints, c'est-à-dire à l'intersection de la deuxième horizontale et de la cinquième verticale. Grace en déduit là que c'est **LE** site. Elle le note même sur la carte ! Elle note automatiquement les coordonnées dans l'inventaire.
Allez à la salle à manger pour entendre la conversation entre Estelle et Lady Howard. Ensuite, parlez-leur. Parlez aussi à Madeline, c'est rigolo. Allez ensuite chercher la moto. Trois nouveaux sites sont apparus sur la carte : le site, la branche nord-est de l'Hexagramme et la branche sud-ouest. Vous vous retrouverez devant une propriété privée, très privée. Sur un des poteaux, il y a un papier. Prenez-le et lisez-le.

Reprenez la moto et allez à la branche sud-ouest. Allez au fond de ce lieu, derrière les cailloux. Dans un des enchevêtrements de pierres, on trouve l'entrée d'une grotte.
À côté de celle-ci, il y a un **mouchoir** rouge. Prenez-le. Regardez les notes de Grace à propos des indications données par Sydney. Vous êtes au bras sud-ouest, vous cherchez alors : 2° 16' 45" en longitude et 42° 55' 12" en latitude. Utilisez l'appareil sur Grace. Si vous êtes à l'endroit du mouchoir, vous trouverez tout de suite. Cela correspond à l'entrée de la grotte. Utilisez la pelle sur les rochers. La récolte est moyennement productive mais vous trouverez une note supplémentaire. Maintenant, direction Rennes-les-Bains. Entrez dans la taverne et parlez avec Moseley et Gabriel. Allez maintenant à Blanchefort. Traversez la route, passez par le pont et continuez sur le chemin. Vous arriverez à un nouvel endroit, avec un nouveau message. Prenez-le et utilisez **l'appareil à coordonnées** pour trouver 2°19'39" sur 42°56'06". Creusez, vous ne trouverez rien.

Revenez sur vos pas et montez à Blanchefort. Utilisez vos jumelles et repérez le **rocher orange**. Vous localisez le scooter de Buchelli. Revenez à votre moto ; le rocher orange est devenu un nouvel endroit sur votre carte. Allez-y...

Arrivé autour du rocher orange, contournez-le. Vous trouverez de la terre fraîchement



retournée. Creusez à cet endroit. Vous retrouverez le manuscrit de Larry. Utilisez le kit à empreintes sur cet objet pour trouver une nouvelle empreinte. Allez voir Estelle et son amie sur leur site. Parlez-leur. Allez maintenant à la tour Magdala et parlez à Madeline. Après ces amabilités, allez à la réception de l'hôtel. Le Prince James sera là, en train de discuter avec Jean ; à la fin de leur dialogue, Stewart viendra vous parler. Parlez ensuite à Jean et à Emilio. Montez à l'étage et utilisez le verre sur la porte de Buchelli. Entrez ensuite dans votre chambre, lisez la suite du Serpent rouge et utilisez Sidney. Ajoutez les données de l'empreinte digitale trouvée sur le manuscrit ; le fichier s'appellera Bld2_empt. Dans le fichier des suspects, utilisez ce fichier pour faire une **analyse comparative**. Madeline a eu le manuscrit dans les mains.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, ajoutez la note de Grace du mot écrit par Baza : "Sum". Allez ensuite dans le module de traduction. Ouvrez le fichier Sum_mot et traduisez-le du latin en français. Dans le même ordre d'idée, traduisez le fichier Arcad_txt. Sidney vous dira que la phrase est incomplète. Il vous demandera si vous voulez ajouter du texte. Dites oui. Dans la case à compléter, mettez : **Sum**. Allez dans le menu Analyse. Ouvrez le fichier Arcad_txt et commencez l'analyse. Bien sûr Sidney vous dit de vous référer au module de traduction mais aussi de penser aux anagrammes. Allez donc dans le menu des anagrammes. La liste est impressionnante, hein ! Choisissez successivement les mots Arcam, Dei et Tango. Sidney complétera avec une traduction grecque de Jésus pour compléter l'affaire. On a donc cette phrase hallucinante : " Je touche la tombe de Dieu, Jésus ". Ouvrez de nouveau la carte. Entrez de nouveaux points. Entre Peyrolles et le Château de Serres, il y a un tracé étrange, comme un... serpent. Placez un point sur ce qui pourrait représenter la tête, le bout de la queue et un autre en plein milieu. Lorsque vous ferez l'analyse, le serpent se dessinera entièrement. En quittant Sidney, vous passez au chapitre suivant. Gabriel organise une **réunion** à la Agatha Christie.

Jour 3, 15.00 - 18.00

Dans cette réunion, on abat quelques cartes. Vous devrez avancer quelques-unes de vos déductions. Le manuscrit a été volé trois fois. Vous devrez l'annoncer lors de la réunion. Il a été successivement volé par Moseley, Madeline et Buchelli. Puis il a été enterré. Vous devrez l'annoncer grâce aux icônes. Remontez dans votre chambre et parlez à Grace. Sortez et allez dans le couloir pour écouter à toutes les portes avec votre verre. Allez à la villa **Béthanie** (la maison où sont garées les deux voitures). L'entretien sera riche d'enseignement.

Allez à la Tour Magdala, parler à l'abbé. Décidément, on en apprend plein sur tout le monde. Allez ensuite sur le site d'Estelle et de Lady Howard. Parlez à Estelle. Avant de reprendre la moto, examinez le side-car et utilisez votre kit à empreintes sur la **bouteille** d'Estelle. Maintenant, retournez à l'hôtel et utilisez Sidney. Ajoutez les données de l'empreinte digitale d'Estelle et liez cette empreinte à cette femme dans le menu Suspects. Maintenant, allez rechercher la moto et allez au Château de Serras. **Escaladez** la grille.

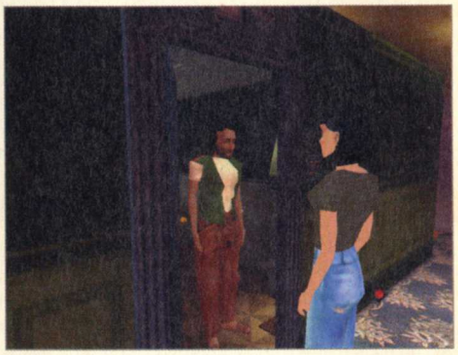
Vous tomberez sur le domestique et vous complèterez votre interview dans la cave de Montreaux. Scène étrange, non ? Approchez-vous du garage et ouvrez la petite porte. Allumez la lumière et inspectez la salle ; la **voiture** bien sûr.

Mais aussi les chauves-souris. Apeuré, vous sortirez du garage et vous assisterez à une scène avec de curieux protagonistes. Si vous vous souvenez de votre rêve, ça fait encore plus peur ! ! Repensez à la **licorne** et songez à cette coiffure étrange qu'a le domestique... Brrr ! Vite, chapitre suivant.

Jour 3, 18.00 - 21.00

Vous reprenez la main avec Grace. Sortez dans le couloir et utilisez le verre sur les chambres de Lady Howard et d'Emilio. Descendez à la réception pour parler à Simone. Allez dans la salle à manger et parlez à Moseley, Madeline et Buchelli. Ils mangent tous ensemble. Remontez et utilisez Sidney. Allez dans le menu Suspects et faites un comparatif de l'empreinte inconnue (Lsr_empt) avec celles que vous avez déjà. C'est Estelle qui a laissé le Serpent rouge. Allez ensuite voir l'E-mail que vous avez reçu. Au cas où vous ne l'auriez pas compris, Gabriel est vraiment très mal parti !

Redescendez voir Estelle, à la réception, assise dans le coin. Après une visite dans sa chambre et des explications complètement farfelues, sortez dehors. Vous tomberez sans doute sur Baza. Il se dirige vers le cimetière. Suivez-le jusqu'à ce qu'il rencontre le serviteur du Prince. Décidément, ça ressemble à un **complot**... Retournez à l'hôtel, frappez à la porte de la chambre d'Emilio et parlez-lui. Alors là, j'ai du mal à suivre toutes ces révélations d'un seul coup.



Waouh. Allez, chapitre suivant. Ouf, Gabriel a bien fait de prendre une Harley...

Jour 3, 21.00 - minuit

Cela commence par une longue séquence où l'on vous explique vaguement des choses. Vous vous retrouvez ensuite dans le temple en vous demandant bien ce qu'il faut faire. Utilisez la radio pour appeler Grace. Pour vous en servir, cliquez sur le bouton droit de votre souris et sélectionnez la radio pour appeler Grace. Elle vous donnera quelques indications. Pour passer cette étape, regardez l'encadré : "Echec et mat en 27 coups".

Vous vous retrouvez dans une autre salle, assez spéciale elle aussi. Ça commence par un peu d'adresse. Regardez la passerelle circulaire qui tourne. Parfois, vous voyez passer des symboles. Placez-vous juste derrière l'un d'entre eux. Si vous êtes resté situé sur un symbole, vous êtes sûr de vous faire hacher menu. Placez-vous donc juste derrière le carré, le rond, les parenthèses, ce que vous voulez. Quand la hache arrivera sur le symbole, cliquez comme un malade sur la hache pour l'attraper. N'attendez pas l'icône main comme on peut le voir de temps en temps. Si vous le loupez, une option permet de réessayer. Saisir la hache est tout de même assez simple. Il faut appuyer quand elle se rapproche du mur, pas quand elle revient, sinon, c'est le charcutage assuré. Vous vous retrouvez donc à faire de la balançoire. Si vous voulez mon avis, cette étape est un coup de bol. Là, la plupart

Échec et mat en 27 coups

Bon, en fait le principe est simple ; la réalisation est tout autre. Il faut se déplacer comme un cavalier sur cet échiquier. La contrainte, c'est qu'il faut passer par toutes les cases représentées par une épée tout en sachant que l'on ne peut passer qu'une seule fois par ces cases. Les cases blanches et noires servent à Gabriel de passerelles entre les épées. J'ai passé une nuit sur cette énigme, alors : respect. Je vais vous la détailler. Voici la représentation de l'échiquier, vue d'en haut. Sautez de numéro en numéro comme indiqué ici sur la photo.

du temps, quand vous cliquez avec la souris, Gabriel dit qu'il n'a pas le temps. L'idée est de sauter sur la colonne. En bougeant légèrement la souris sur le présentoir qui se trouve sur la colonne, une main apparaît. Il faut appuyer au moment même où Gabriel passe au-dessus. Mais la main n'apparaît que lorsque vous bougez la souris. Je vous conseille de faire une sauvegarde à ce moment pour ne pas avoir à vous retaper l'étape précédente si vous mouriez. Lorsque c'est réussi, vous vous retrouvez devant une balance. Là, il faut utiliser trois objets en or pour équilibrer la balance. Mettez successivement le symbole de l'**infini**, l'**œuf** et la **pomme** entamée sur l'objet. Vous accéderez à la salle suivante. Vous assisterez à une vidéo très intéressante.

La salle suivante vous replace dans un vrai jeu d'aventure. Au fond de la pièce, vous trouverez deux gants ; l'un est en or, l'autre en cuir. Prenez le gant de cuir. À un autre endroit, il y a un bol avec de l'eau et un autre avec du feu. Regardez celui qui contient du feu par le dessus. Il y a un caillou dedans. Prenez-le, avec votre gant. À un autre endroit de la pièce, il y a deux statues. Celle de droite est un ange, celle de gauche un démon. Mettez le caillou dans la main du démon, celle qui est vide, naturellement. Un passage s'ouvrira alors dans la pièce, avec deux miroirs. En montant sur le marchepied, les miroirs reflètent une image différente de votre personne. Celui de gauche donne de vous l'image d'un homme mort. Derrière ces miroirs, il y a un pointeur qui vous permet de choisir une direction. Tournez le pointeur vers la gauche ; derrière vous, un nouveau panneau est apparu ; allez appuyer sur le symbole du **Yin** et du **Yang**.

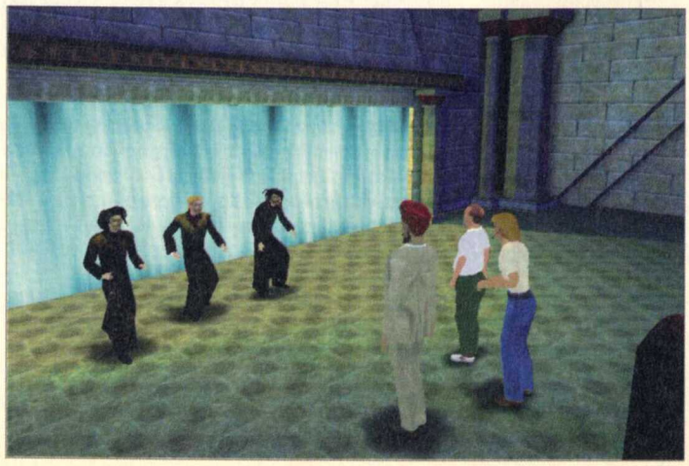
Et vous vous retrouverez devant une énigme digne d'Indiana Jones. Tout d'abord, ne passez pas sur le pont de pierre. Approchez-vous plutôt du pont " invisible ". Des carrés apparaissent par **intermittence**. Il faut sauter, mémoriser leur position et sauter dessus quand ils sont visibles. C'est somme toute assez facile. Quand ils ont complètement disparu, vous tombez. Ils ne restent invisibles que quelques secondes ; en fait, ils sont plus souvent visibles, même très partiellement, qu'invisibles. En revanche, si vous traînez trop, la dalle s'efface et vous tombez. Au bout de deux ou trois essais, vous devriez y arriver.

Alors ? Vous êtes prêt pour la dernière salle ? Je vous préviens, c'est la fin... Va falloir attendre quelques années avant Gabriel Knight 4. Sur le site de Gabriel Knight 3, il y a une pétition qui exige un Gabriel Knight 4. Il faut dire que vous n'avez pas encore vu la fin du jeu ; vous vous poserez encore plus de questions après cette séquence que maintenant. Allez, on va affronter... Asmodée.

Vous vous retrouvez devant les vampires. Vos collègues s'en occupent.

Vous, vous êtes devant Montreaux qui invoquera Asmodée.

Brandissez votre **talisman** après avoir reculé. Pour contrer Asmodée, utilisez votre talisman ; ça le bloque. Pendant ce temps, reculez vers le sarcophage. Dès que vous vous trouvez face à lui, brandissez le talisman. Dès que vous le pourrez, escaladez le **sarcophage**. Face au démon, brandissez encore le talisman et utilisez l'épée sur sa gorge.



Je vous laisse la surprise de la fin qui est vraiment audacieuse. Si Familles de France voyait ça !...

La grosse question des Américains en ce moment, c'est de savoir si Grace est enceinte.

xallard@loisir.net

Best of

3 numéros pour 79 FF (+ 20 FF de frais de port) à choisir parmi les 5

Des dizaines de solutions complètes

+ de 5 000 trucs et astuces pour des centaines de jeux PC

N°5 **+ de 800 trucs et astuces pour vos jeux**
14 solutions complètes :
Alpha Centauri, Baldur's Gate, Commandos le sens du devoir, Day of the Tentacle, Fallout 2, Half-Life (créez vos niveaux), L'amerzone, Populous à l'aube de la création, Sanitarium, Silver, Sim City 3000, Starcraft : Broodwar, Tex Murphy Overseer, Tomb Raider III (astuces & secret)

N°4 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
14 solutions complètes :
Cæsar III, Chine, Creatures 2, Dune 2000, Grim Fandango, Half-Life, Jedi Knight, Lands of Lore, Need for Speed 3, Rama, Ring : l'anneau des Nibelungen, Sim City 2000, Titanic, Tomb Raider III.

N°3 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 130 jeux**
21 solutions complètes :
Blade Runner, Carmageddon, Commandos, Coupe du Monde 98, Dungeon Keeper , Égypte 1156 av. J.-C., F1 Racing Simulation, Fallout, Final Fantasy 7, Heart of Darkness, Les Visiteurs, Light House, Might & Magic 6, Phantasmagoria 2, Monkey Island, Monkey Island 2, The Curse of Monkey Island, Unreal, Wing Commander Prophecy, X-Files, Zork Grand Inquisitor.

N°2 **+ 1 jeu complet sur CD-Rom "Bud Tucker"**
2 000 trucs et astuces pour + de 200 jeux
22 solutions complètes :
Age of Empires, Atlantis, Dark Eye, Dragon Lore II, F1 Grand Prix 2, Full Throttle, Heroes of Might & Magic 2,LBA 2, Leisure Suit Larry 7, Les Boucliers de Quetzalcoatl, Les Chevaliers de Baphomet, Les Guignols de l'Info, Lost Eden, The Pandora Directive, Riven, The Curse of Monkey Island, Tomb Raider, Tomb Raider II, Under a Killing Moon, Versailles, Wing Commander IV, Zork Nemesis.

N°1 **+ de 1 000 trucs et astuces pour 400 jeux**
36 solutions complètes :
Alerte Rouge, Alone in the Dark 1, Alone in the Dark 2, Alone in the Dark 3, Braindead 13, Congo, Creatures, Cæsar II, D, Dragon Lore, The Dig, Evidence, Fade to Black, Frankenstein, Gabriel Knight 2, Goblins 2, Goblins 3, Golden Gate Killer, Harvester, Ishar 3, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, King Quest 7, L'Énigme de Maître Lu, Lost in Time 1, Lost in Time 2, Loom, Lost Eden , Monkey Island 2, Myst, Phantasmagoria, Sam & Max, Shivers, Space Quest VI, Spycraft, Warwind, The 11th Hour.

Bulletin de commande

À remplir ou à recopier sur papier libre et à retourner avec votre règlement sous enveloppe affranchie à :

PC SOLUCES, CYBER PRESS PUBLISHING, 92-98, bd Victor-Hugo, 92115 CLICHY Cedex.

☐ Oui, je veux recevoir le lot "Best of PC Soluces, avec ses dizaines de solutions et ses milliers d'astuces pour près de 1000 jeux, au prix de 99 FF* (79 FF + 20 FF de port.) et je choisis les **3 «Best of»** n° : ❑1 - ❑2 - ❑3 - ❑4 - ❑5

• Si vous souhaitez acquérir séparément les "**Best of PC Soluces**", vous référer à la page 28-29 (page abonnement)

Nom : ..... **Prénom** : ..... **Année de naissance** : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... **Ville** : ..... **E-mail** : .....

Ci-joint mon règlement à l'ordre de CYBER PRESS PUBLISHING par : Chèque bancaire ou postal ☐ Mandat ☐ Carte bancaire ☐

N° CB |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Expire fin : |_|_|_|_|

Signature obligatoire :

PC Soluces 33

Commandez directement vos magazines par téléphone ou minitel et réglez par carte bancaire.
Par téléphone : 08 36 68 84 48* - Par minitel : 3615 PCSOLUCES* (*3615 et 3668 : 2,23 F/min)

(*) Offre valable dans la limite des stocks disponibles et pour la France métropolitaine uniquement. Pour les Dom Tom et le reste du monde, nous consulter au : 33 1 41 06 44 44. Réassort pour la Belgique, contactez Tondeur SA. Réassort pour la Suisse, contactez Edigroup SA. Voir sommaire page 3.

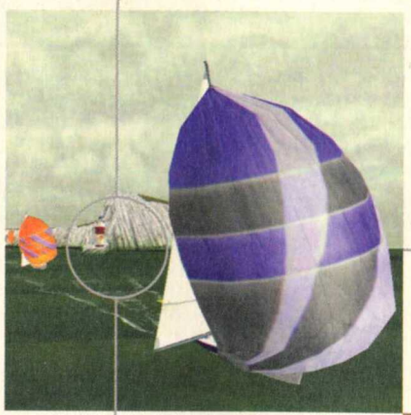
Informatique et liberté : le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service des abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données seront communiquées à des organismes extérieurs.

ENCORE + NET

Pour tout savoir sur les jeux multiplayer & Internet

SINISTRE, CE MOIS DE DÉCEMBRE

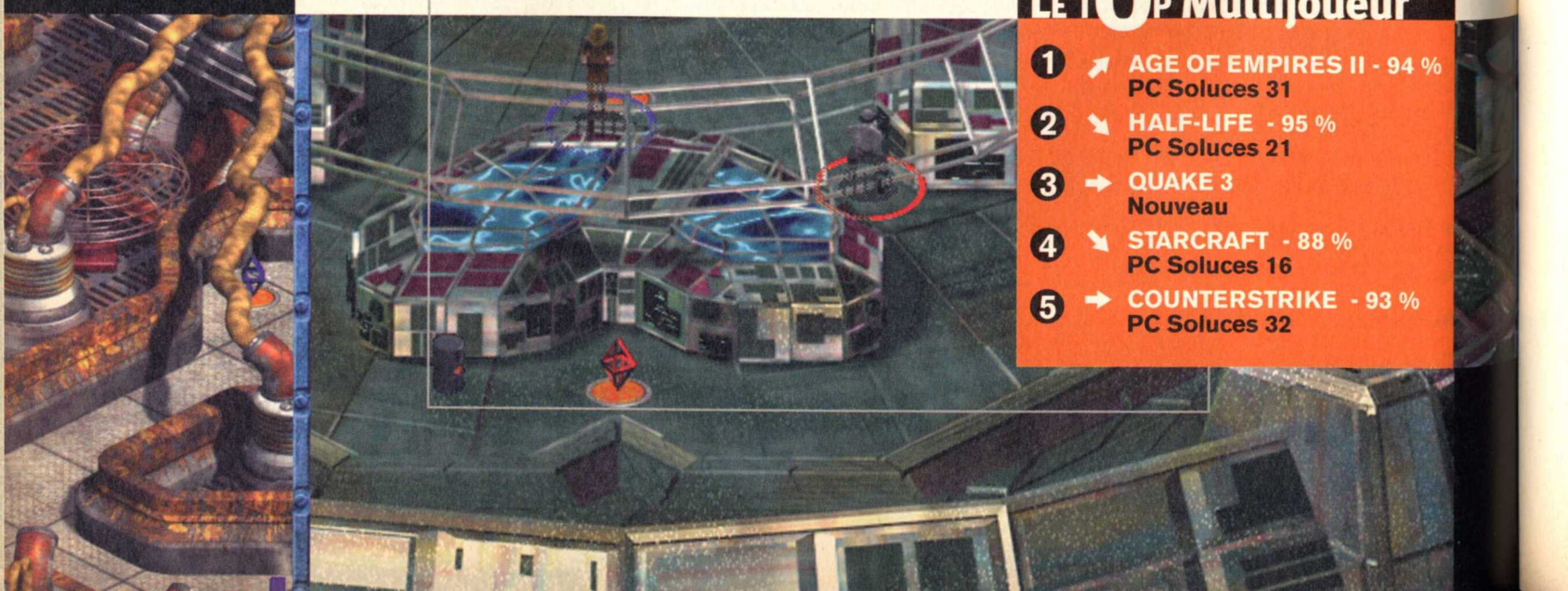
AVEC LE NOUVEAU PATCH DE MANKIND QUI A OBLIGÉ LES JOUEURS À DÉTRUIRE LEUR FLOTTE DE VAISSEAUX TROP COÛTEUSE, ASHERON'S CALL, QUI NE SORT QU'AUX USA ET NOTRE SERVEUR COUNTER STRIKE FERMÉ POUR DES QUESTIONS DE SÉCURITÉ. DE PLUS, C'EST PAS LA FÊTE AVEC LES NOUVEAUX JEUX ON-LINE CAR, ENTRE WARCRAFT 2 ET FIRETEAM, IL N'Y A PAS DE QUOI ALLUMER SON MODEM. RESTE VIRTUAL SKIPPER, SI VOUS N'ÊTES PAS SUJET AU MAL DE MER.



Jeff

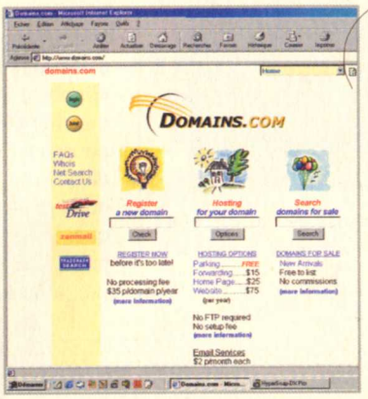
LE TOP Multijoueur

1. ↗ **AGE OF EMPIRES II** - 94 %
   PC Soluces 31
2. ↘ **HALF-LIFE** - 95 %
   PC Soluces 21
3. → **QUAKE 3**
   Nouveau
4. ↘ **STARCRAFT** - 88 %
   PC Soluces 16
5. → **COUNTERSTRIKE** - 93 %
   PC Soluces 32



Un million de dollars la lettre

La vente de noms de domaines est devenu un vrai jackpot pour tous les futés du Net : il suffit d'avoir l'idée d'une adresse de site qui pourrait intéresser les entreprises, de déposer le nom et ensuite de le mettre aux enchères sur **http://www.greatdomains.com** par exemple (voir aussi **http://www.domains.com**). Ensuite vous attendez la fortune comme cet entrepreneur d'Houston qui vient de toucher sept millions cinq cent mille dollars pour le nom "www.business.com" ! C'est le record actuel mais d'autres noms feront peut-être mieux comme "www.america" mis à prix dix millions de dollars où "www.taxes.com" à seulement un million de dollars... pour l'instant.



La cOte des jeux Disponibles

- SBK — PC Soluces 24 - Note 92 %
- X-WING ALLIANCE — PC Soluces 25 - Note 95 %
- CIVILIZATION CALL TO POWER — PC Soluces 25 - Note 93 %
- ALIEN VERSUS PEDATOR — PC Soluces 26 - Note 92 %
- DUNGEON KEEPER 2 — PC Soluces 28 - Note 92 %
- HEAVY GEAR II — PC Soluces 29 - Note 82 %
- UNREAL THE TOURNAMENT — PC Soluces 29 - Note 82 %
- FREESPACE 2 — PC Soluces 31 - Note 92 %

Besoin d'une aide pour finir Revenge of the Mutant Camels from Space ? Une seule adresse : www.loisir.net, trucs, astuces et solutions pour des centaines de jeux.

Des cOOkies INDIGESTES

Eric Schmidt, le patron de Novell, a annoncé dans une conférence que son numéro de carte de crédit lui avait été volé et qu'il s'est retrouvé avec un compte crédité de seulement cinquante dollars. Il suspecte les voleurs d'avoir utilisé un programme pour lire les cookies de son ordinateur et conclut que ces cookies sont une grande idée mais qu'ils sont mal placés et constituent la plus grande menace pour les ordinateurs. Il a donc décidé de faire travailler sa société sur une amélioration de la sécurité des cookies. Pirates du monde entier, vous savez ce qu'il vous reste à faire : pourrissez la vie de Bill et on aura peut-être des Windows et Explorer moins bugués.

Vous avez un COUP de téléphone...

AOL, non content d'être numéro 1 mondial des providers (catégorie interface nulle et buguée ?), se met à devenir une société de telecom par le Net, en association avec la société Net2Phone.
Heureusement, pour l'instant, seuls les États-Unis sont concernés parce qu'on a déjà assez à faire avec France Telecom, la société magicienne qui baisse les prix tout en faisant monter les factures.

Ils T'asheron de faire MIEUX

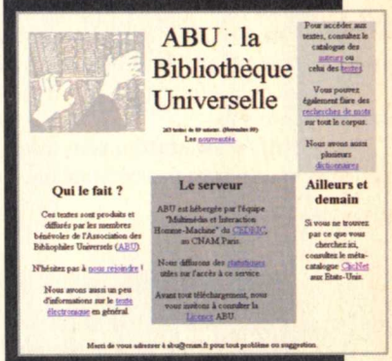
Everquest n'est plus le seul jeu de rôles 3D on-line : Microsoft vient de sortir Asheron's Call aux USA et c'est un vrai carton qui s'est classé dans les cinq meilleures ventes dès sa sortie. Vu les photos impressionnantes du jeu, j'ai immédiatement téléphoné à Monsieur Microsoft France pour lui demander quand les fromagers qui puent pourraient y jouer aussi. Eh bien, grâce au succès d'Asheron's Call, on a peut-être une chance de le voir arriver en Europe un jour. En tout cas, je croise les doigts car, après Ultima Online et Everquest, disponibles uniquement aux USA, je vais finir par demander ma Green Card. Le site multijoueur de Microsoft :

http://www.zone.com

CURIOSITÉS

ABU CONSEILLÉ

Internet permet d'avoir accès à des textes passés dans le domaine public grâce à des bibliothèques virtuelles telles que ABU qui offre, en téléchargement gratuit, une centaine de textes écrits par Zola, Jules Verne, Stendhal... Avantage



supplémentaire : on peut en plus faire ensuite des recherches par mots clés en utilisant le fichier dans n'importe quel traitement de texte.
Pour des textes en français :

http://cedric.cnam.fr/ABU/

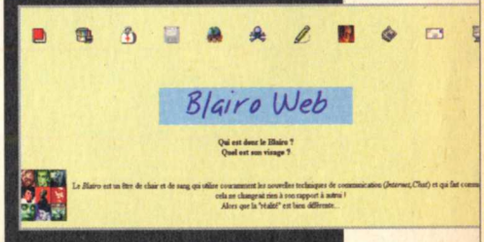
Pour des textes en anglais :

http://etext.lib.virginia.edu/

BEAUF BEAUF BEAUF

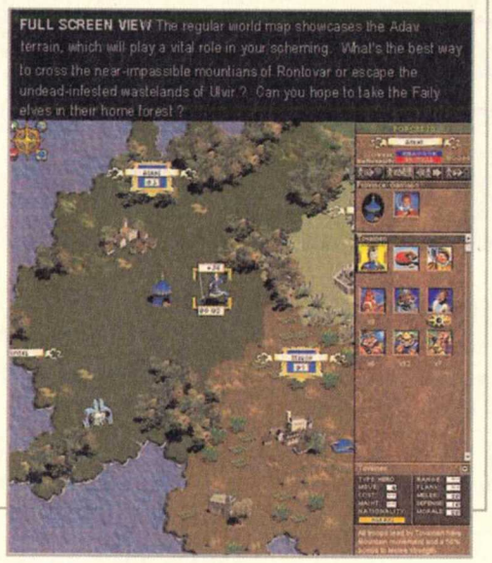
Le blaireau est éternel et maintenant universel avec Internet car on le retrouve dans tous les chats, tous les jeux Multijoueur et ils font même leur site perso. D'ailleurs ce site vous permet de reconnaître le blaireau et même de savoir si vous en êtes un à travers un QCM. Cela vous permettra de déterminer si ce site est tenu... par un blaireau.

http://www.chez.com/harpicpc/



Sony les CLOCHES

Je vais finir par me mettre en rogne contre Sony car, après le jeu on-line Everquest jouable uniquement aux USA, voilà qu'ils nous font un coup encore plus vicieux avec Fantasy War, un jeu de stratégie et de diplomatie. En effet, il faut acheter chaque partie et cela coûte environ dix francs, ce qui est proprement ruineux (j'ai de mauvais souvenirs des salles d'arcade). Seule consolation, cela paraît quand même beaucoup moins bien qu'Everquest.
Voir le site
http://www.station.sony.com
si vous n'avez pas de problème financier.



www.loisir.net, c'est vachement bien mais c'est pas grave.

Qui suis-je ?

L'affaire Laugthon est le premier grand scandale d'Internet et a tout pour faire le bonheur des médias. Patrick Laughton, un programmeur réputé qui a participé à la conception du langage Java, est en effet accusé de détournement de mineur de treize ans sur Internet à travers un Chat Room (salle de discussion). Il a en fait été piégé par un agent du FBI qui traquait les pédophiles en se faisant passer pour une gamine. La défense de Laughton est simple : il veut montrer que sur Internet tout le monde se crée une fausse identité et peut se faire passer pour n'importe qui ou n'importe quoi comme dans un jeu de rôles (j'ai d'ailleurs moi-même discuté avec Obi-Wan Kenobi et Jésus-Christ). Sur le fond, cela pourrait marcher mais Laughton devra aussi expliquer pourquoi il avait des images pédophiles sur son disque dur, pourquoi il a donné son véritable numéro de téléphone et son adresse et pourquoi il s'est présenté au rendez-vous avec la prétendue gamine. Là, il aura du mal....

Visa retiré ?

Le commerce électronique est encore un espace peu fréquentable : selon des études, seulement 5 % des Américains lui font confiance et il est à l'origine de 50 % des plaintes pour usage frauduleux de cartes de crédit.

L'an 2000, que nous réserve-t-il ? Pour tout savoir en avant-première sur la dernière année du millénaire, venez consulter les prédictions de Madame www.Loisir.net sur les jeux vidéo, le cinéma, la musique, l'automobile... Reçoit sans rendez-vous 24h sur 24, 7

CURIOSITÉS

Il bouge encore

Le wargame classique est une bête étrange en voie de disparition qui intéresse de moins en moins de joueurs. Pourtant cela reste parmi les jeux les plus passionnants, même si c'est un peu ardu parfois, avec en plus un aspect historique indéniable. Voici donc deux excellents sites pour vous retrouver avec des passionnés, charger des scénarios pour les meilleurs wargames...
Blitzkrieg Wargaming Club :
http://www.theblitz.com
The Wargamer :
http://www.wargamer.com

Explorer 5 sur 5 ?

Microsoft vient d'envoyer au bêta-testeur la nouvelle mouture d'Internet Explorer, version 5.5, qui inclut le CCS 1 (Cascading Style Sheet), le SMIL (Synchronized Multimedia Integration Language) et une meilleure intégration du DHTML (Dynamic HTML). Passionnant. Ah si, quand même, on pourra mieux imprimer directement une page Internet : finalement, c'est une news intéressante.

La mort des PIRATES

Le pays des droits de l'homme et des libertés, c'est-à-dire la Chine, a condamné à mort un pirate qui avait détourné un demi-million de francs d'une banque chinoise après y avoir créé un faux compte. Ce n'est pas la première fois qu'une telle peine est prononcée dans ce beau pays totalitaire mais, cette fois, tous les appels en justice ont été rejetés et le voleur risque bien d'y passer. Vous imaginez déjà la colère des communautés de pirates qui vont prendre pour cible la Chine.

CURIOSITÉS

Je hais les VHS

À Cyberpress, à part les jeux vidéo, on a la passion des DVD. On n'est pas les seuls puisque la France se place en tête en Europe pour le taux d'équipement en lecteur de DVD. Voilà donc tout l'intérêt de ce site qui est une mine de renseignements pour les lecteurs de DVD informatiques. À vous le dézonage, les players, les rippers...
http://www.dvdutils.com

Une Heineken et ça repart

Les alcooliques anonymes se retourneront dans leur baril à la vue de ce site qui référence les meilleurs bars de la planète où l'on peut boire des Heineken. De plus, les coordonnées des bars sont indiquées par leurs coordonnées GPS, histoire que même les gens bourrés puissent trouver le bar suivant dans la rue de la soif.
http://www.heineken.com/bartrek

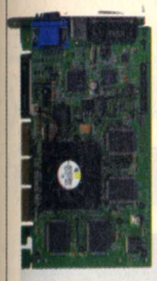
PC SOLUCES

HORS SÉRIE NUMÉRO 2

www.loisir.net

HORS-SÉRIE SPÉCIAL DÉBUTANT

Choisir, installer configurer son PC



Choisissez la meilleure carte 3D !

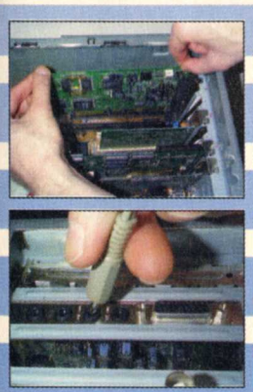
PRIX, PERFORMANCES L'OFFRE DU MARCHÉ

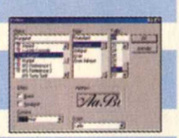
Transformez votre PC en Home Cinema !

DVD VIDEO

Passez à l'USB

Pour tout savoir du nouveau standard





+ DE 400 photos

Étape par étape : impossible de se tromper !

Processeur - Carte-mère - Disque dur
Graveur CD-ROM - Mémoire
Carte graphique - Carte son - Carte SCSI
Boîtier - Imprimante - Kit DVD-ROM
Modem - Mise à jour du système...

AMÉLIOREZ ET INSTALLEZ VOTRE PC SANS SOUCI !

Utilisez toute la puissance de votre PC

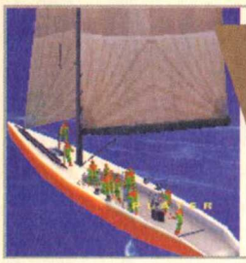
1000 TRUCS & ASTUCES pour utiliser Windows

Personnalisez votre ordinateur. Apprenez les t[illegible] de

39 F

MARCHAND DE JOURNAUX

EN VENTE CHEZ VOTRE



Virtual Skipper

Pro Challenge

LE PC A TOUJOURS ÉTÉ UNE MACHINE PARFAITE POUR LES JEUX DE SIMULATION, DEPUIS LES FORMULE 1 JUSQU'AUX AVIONS DE CHASSE, EN PASSANT PAR LES JEUX DE PÊCHE ET LES VAISSEAUX SPATIAUX. BIZARREMENT, LES SIMULATEURS DE VOILE ÉTAIENT ABSENTS DE CE PAYSAGE VIRTUEL : DURAN DUBOIS RÉPARE CET OUBLI.

Les petits bateaux vous éviteront, mais pas les gros.

Les fans de cinéma et ceux qui lisent - jingle pub - notre magazine "Ciné Live", connaissent la société française Duran Dubois pour ses images de synthèse fantastiques dans Spawn, Alien 4 ou plus récemment Astérix. Quel rapport avec PC Soluces ? Tout simplement Virtual Skipper, leur premier jeu.

C'est un simulateur de régates qui permet de revivre la Coupe de l'America, mais aussi de participer à quatre autres courses se déroulant à Needles en Angleterre et à La-Trinité-sur-Mer en France.

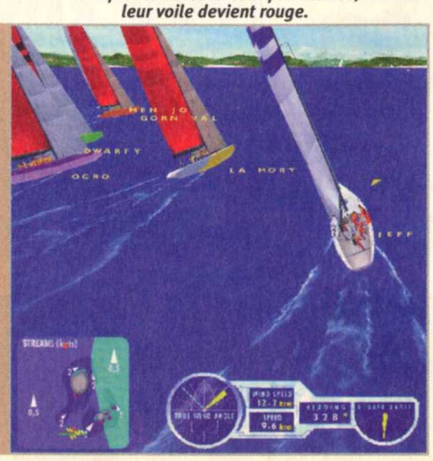
Même si vous n'avez jamais vu l'émission Thalassa et que le monde de la mer se résume pour vous à quelques cartes postales de vacances, Virtual Skipper ne manque pas d'intérêt.

Marre de surfer ?

Après avoir choisi l'un des trois bateaux proposés, reproductions fidèles de ceux utilisés dans ce type de régate (70' Racer, D Boat, Offshore cruiser monocoque), on se retrouve en course. Les bateaux se manient simplement avec quelques touches : droite et gauche pour bouger la barre, espace pour la centrer, contrôle pour lever/abaisser le spinnaker, +/- pour choquer ou border.

Ouch, j'ai dit que c'était facile et voilà deux mots déjà mystérieux. C'est ça le monde de la voile : facile en surface mais très technique lorsqu'on soulève "les voiles". Car il va falloir apprendre les rudiments de navigation, le système des priori-

Lorsque les bateaux sont prioritaires, leur voile devient rouge.



Solo ou Multiplayer ?

Virtual Skipper aurait pu se trouver dans les tests classiques car il dispose d'un mode Solo complet, mais j'ai préféré le mettre dans la rubrique Multiplayer car il se joue aussi très bien sur Internet grâce à la technologie Mendel 3D développée par Duran Dubois. D'ailleurs, vous pouvez charger sur le site* http://www.virtualskipper.com *une version limitée du jeu pour l'essayer.
***Et, si vous voulez voir la puissance du moteur Mendel 3D, allez faire un tour sur le site* http://www.mendel3d.com**
***Et, pour en connaître plus sur Duran Dubois, faites un tour sur* http://www.duran-duboi.com**

Vidéo sur le CD

GENRE	Simulation
ÉDITEUR	Duran Dubois
CONFIG. MINI.	Pentium II 200
CONFIG. CONSEILLÉE	Pentium II 450
OPTIMISATION	Glide
ÉCRAN SPLITÉ	2
RÉSEAU LOCAL	2
INTERNET	2
CLASSIFICATION	Tout public

tés par exemple qui oblige à laisser passer celui qui a le vent, et il est aussi intéressant de connaître les mots faseyer, dévent, molle, risée, lofer, abattre...

QUI A LOFÉ ?

Vous devrez aussi maîtriser les courants et les vents pour avoir le plus de vitesse possible. Ceux-ci sont représentés par des taches plus ou moins foncées sur la mer et une flèche qui tourne tout autour du bateau.

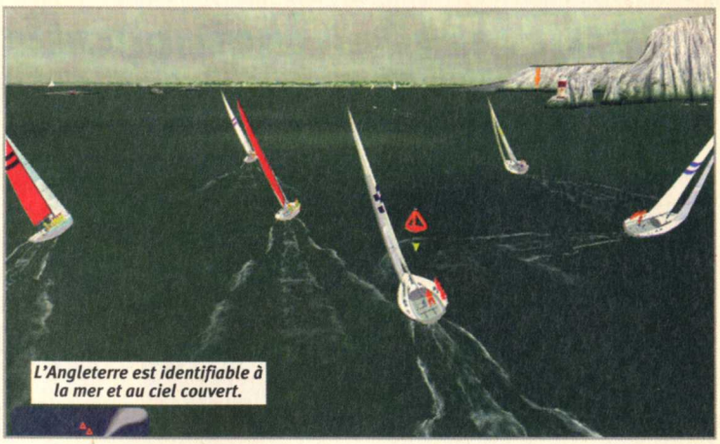
Le rythme des courses est assez lent mais il faut dire que les monocoques se déplacent rarement à plus de dix nœuds.

IL Y AURAIT UN ASTÉRIX 2 EN PRÉPARATION

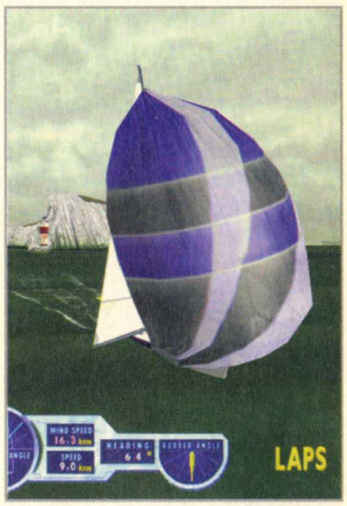
Néanmoins le stress de la course est omniprésent, et ceci même bien avant la ligne de départ car il faut louvoyer pour se préparer au départ tout en évitant de prendre des pénalités (une pénalité consiste à faire un tour à 360° : à défaut le bateau est coulé automatiquement).

Ensuite, il faut se battre avec les autres concurrents pour essayer de leur prendre le vent ou les forcer à virer de bord (toujours à cause des priorités), tout cela en évitant les récifs et les navires à moteur qui passent dans les environs.

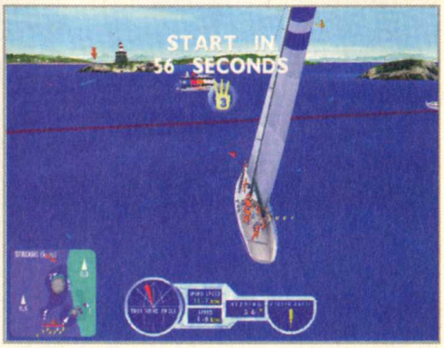
Il y a plusieurs caméras.


L'Angleterre est identifiable à la mer et au ciel couvert.

Virtual Skipper n'est pas loin d'être une réussite car il vous fera découvrir un monde passionnant. Les graphismes sont assez jolis, la simulation d'une grande finesse et le plaisir de jouer au rendez-vous, pourvu que vous ne recherchiez pas l'action pure et le grand frisson. Je regrette néanmoins que l'intelligence artificielle des concurrents ne soit pas vraiment élevée (il arrive souvent qu'ils percutent des obstacles ou ne respectent pas les priorités), que le moteur 3D soit assez exigeant en termes de puissance et que les options soient trop limitées (trois bateaux et trois plans d'eau : on dirait un jeu Sega).



Le Spinnaker est levé.



Le départ "lancé".

LES AVIS

JEFF :
Personnellement je ne suis contre aucune simulation à partir du moment où c'est bien fait. Virtual Skipper a des défauts mais il atteint son but : on apprend pas mal de choses sur le monde des régates et cela donne envie d'en savoir encore plus.

FRANÇOIS :
Moi, à part les simulations de voitures, j'ai du mal à m'intéresser à autre chose et Virtual Skipper n'a pas suffisamment d'atouts pour que cela change.

LES + −

+
- Un monde peu connu.
- Un réalisme assez élevé.

−
- Bon PC nécessaire.
- IA faible.
- Pas assez de plans d'eau.

LES NOTES

INTÉRÊT	8/10
GRAPHISME	7/10
SONS	7/10

Note 80%

CURIOSITÉS

FAITES GAF

Ce site concerne tout le monde car il vous aidera à mieux pratiquer la Glande À Fond. La GAF est en effet un sport national pas toujours aisé, surtout quand on travaille à Cyberpress. Il y a des petits jeux pour glander, des astuces pour faire croire qu'on bosse alors qu'on glande, un lexique du glandeur, le Who's Who des glandeurs, le matos pour bien glander, des fonds d'écran pour faire croire que vous ne glandez pas... Le site est très riche et drôle si vous n'êtes pas allergique à l'humour potache.

http://gaf.free.fr

LE PLUS COURT CHEMIN

ISMAP est un moteur de recherche sur Internet, mais pas de ceux que vous connaissez. Ce site est en effet un moteur de recherche "cartographique" : vous lui indiquez une adresse et il vous affiche immédiatement la carte correspondante avec un zoom sur la zone concernée. C'est assez.

http://www.ismap.com

LE FRIC C'EST CLIC

Si vous êtes un patron, que vous avez gratté le bon ticket ou que vous voulez vous redonner de la motivation pour aller manifester, ce site vous passionnera car il référence la plupart des adresses Internet où la carte Premier est de rigueur. Le plus drôle, c'est que, dès la page d'accueil, on sent la lutte des classes puisqu'il vous faudra choisir entre la version "Luxe" ou la version "Light" du site.

http://www.multimania.com/cyberluxe

Multiplication contre DIVISION

La société Broadcom vient d'inventer une puce qui double la bande passante du câble sans autre modification. En France, on vient d'inventer les juristes qui divisent la bande passante par deux. Qui a raison ?

Poches PERCÉES

Après la Dreamcast et la Playstation 2 qui sont connectables à Internet, voilà que la prochaine Game Boy, la Game Boy Advance, pourra aussi se connecter au réseau mondial en utilisant les mêmes lignes que les téléphones cellulaires.
La console utilisera un processeur Risc 32 bits (pas mal du tout donc) et on pourra lui ajouter une caméra pour voir son adversaire à l'autre bout du monde. Y'a quand même un truc qui cloche : les parties devront durer moins d'une minute sinon c'est la ruine assurée.

**J.H. 30 ans fan jeux vidéo ch. J.F. pour parties en réseau.
Peut fournir joystick.**

Les petites annonces, c'est aussi sur www.loisir.net

CURIOSITÉS

CONCOURS TOUJOURS

Surfer peut rapporter de l'argent. Non, ce n'est pas une arnaque où l'un de ces e-mails stupides qui vous promettent de gagner mille dollars en cliquant sur telle ou telle bannière. Avec ce site, vous allez pouvoir participer à la plupart des concours organisés sur tout le Web français mais aussi à ceux par téléphone et par courrier. Il y a des voyages, des Peugeot 206, des packs Microsoft Offices 2000, un ordinateur Cybox... à gagner. J'ai pas encore vu le Mars Polar Lander mais sait-on jamais...

http://www.atouts-gagnants.com

NaZe ou NASA ?

Peu après la disparition du modulaire Polar Lander qui joue les autistes sur Mars, un plaisantin l'a mis en vente aux enchères sur l'incontournable eBay pour seulement dix millions de dollars avec comme descriptif : "authentique Polar Lander de la NASA, nettoyé et en parfait état de marche". Seuls les actionnaires d'eBay ne rigolent pas.
Riez un peu, consultez le site : **http://www.ebay.com**

Vous avez fini Opposing Force ? Vous avez maté tous vos DVD ? Le dernier Leftfield passe pour la 50e fois sur votre platine ? Votre Porsche est au garage ? Une seule solution pour vous changer les idées : www.loisir.net. /solutions pour des centaines de jeux.

CURIOSITÉS

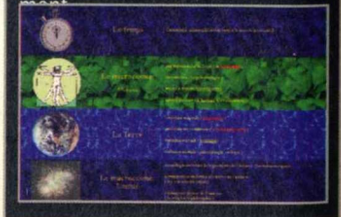
EN HAUT DE L'ÉCHELLE

Ce site est proprement fabuleux car il recense automatiquement tous les joueurs du monde entier qui jouent on-line à Half-life, Team Fortress, Counter Strike, Quake... Le plus génial, c' est que vous n' avez pas à vous enregistrer : dès que vous avez joué une fois sur un serveur quelconque, votre pseudo apparaît dans les listes et vous connaîtrez ainsi votre classement par semaine par rapport à tous les autres joueurs. Personnellement, j' ai été 90e mondial à Counter Strike mais on peut facilement faire mieux

avec un peu d' entraînement. Votre classement mondial est sur
http://www.theclq.com

LE MONDE EN DIX LEÇONS

Articulé autour de plusieurs schémas et d'images, ce site vous expliquera des grandes notions sur le temps, la Terre, l'homme et l'univers. C'est vraiment pas mal fait et pour une fois, on peut surfer intelligem-



132 PAGES

POUR BIEN DÉBUTER SUR INTERNET

SPÉCIAL DÉBUTANTS PLUS DE 400 PHOTOS Impossible de se tromper !

PC SOLUCES
HORS-SÉRIE
N° 32

Internet f@cile

pas à pas
BRANCHEMENT SUR INTERNET

NOS CONSEILS POUR MIEUX **surfer**

ACHETEZ **en ligne**

NOS MEILLEURS PLANS POUR **payer moins cher**

e-Fun
Jouez contre le monde entier !

e-Thune
ÉCONOMISEZ DE L'ARGENT

e-Top
Les meilleurs sites

e-Tchatche
Communiquez à l'infini !

L 9506 - 3H - 29,00 F

132 PAGES POUR APPRENDRE À UTILISER

29F seulement

En vente chez votre marchand de journaux

Fireteam

Y'a pas le feu

Cryo a découvert le jeu on-line et exploite le filon à fond depuis quelque temps avec une ribambelle de petits jeux jusque-là moyens (sauf Mankind bien sûr). Fireteam changera-t-il la donne ?

Jeff

Le jeu gère le brouillard de guerre.

Il y a un mode de capture de drapeaux.

Fireteam est un jeu d'arcade en 3D isométrique, ce qui lui donne l'avantage de tourner très bien même sur une petite config. Il faut dire que c'est facile : le jeu se déroule sur des cartes minuscules et on a le le choix entre trois classes de personnages.

Chacun d'eux dispose de compétences uniques. Le commando est le soldat de base : il avance à une vitesse moyenne et son arme est efficace quelle que soit la portée. L'artilleur est plus lent mais son arme blesse tout le monde dans sa zone d'effet. Quant au scout, il se déplace rapidement, voit plus loin, mais n'est efficace qu'au corps à corps où il fait deux fois plus de dégâts. Il y a aussi quelques gadgets bonus : on peut placer des mitrailleuses automatiques, poser des mines, obtenir un robot de combat...

Le jeu est fourni avec un casque équipé d'un micro, ce qui explique la taille de la boîte.

Les mouvements des personnages sont simplissimes : ils marchent, strafent et peuvent s'agenouiller (mais ne peuvent combiner les mouvements). L'intérêt d'être accroupi permet de mieux viser et c'est d'ailleurs la seule subtilité de Fireteam car on ne touche pas systématiquement son adversaire : il faut le viser le plus longtemps possible pour augmenter ses chances de succès.

Mais ce n'est pas avec une seule idée et une réalisation très médiocre qu'on fait un bon jeu : au bout de deux ou trois parties, on est saisi d'ennui et on se déconnecte vite fait car à l'heure où on peut jouer à des Doom-like sur Internet, je ne vois pas d'intérêt à Fireteam.

GENRE	Arcade
ÉDITEUR	Cryo Networks
CONFIG. MINI.	Pentium 166
CONFIG. CONSEILLÉE	Pentium 200
OPTIMISATION	Non
MODE SOLO	Non
ÉCRAN SPLITÉ	Non
RÉSEAU LOCAL	Non
INTERNET	12
CLASSIFICATION	Tout public

Les Avis

JEFF :
Si je parle encore de Fireteam, je vais finir par dire des obscénités. Donc silence, on oublie.

FRANÇOIS :
Fireteam est génial si vous n'avez vu aucun des jeux réalisés ces quatre dernières années.

Les + −

+
- Le casque dans la boîte de jeu.
- Tourne sur une petite config.

−
- Inintéressant.
- Jouabilité préhistorique.

Les Notes

Intérêt	5/10
Graphisme	6/10
Sons	6/10

Note 54%

Battle.net Edition

Warcraft II

BLIZZARD A ACQUIS LA RÉPUTATION DE FAIRE LES MEILLEURS JEUX DE STRATÉGIE TEMPS RÉEL AVEC SEULEMENT DEUX TITRES : WARCRAFT ET STARCRAFT. EN ATTENDANT WARCRAFT 3, VOICI DE QUOI FAIRE PATIENTER LES FANS.

Jeff

Les dragons sont toujours aussi fragiles.

Mieux vaut aller sur les Channels US pour trouver des opposants.

Je vous vois tout excité à l'annonce de ce Warcraft 2, alors calmez-vous : ce jeu n'est qu'un dépoussiérage qui permet de combler la plus grosse lacune de Warcraft 2, à savoir l'impossibilité de pouvoir jouer sur Battlenet.

À part ça, cette version "Battle.net" est identique au pixel près ! Donc pas de nouvelles unités, pas de nouveautés dans les graphismes ou bruitages, pas de résolution supérieure... Seul détail qui change, le add-on officiel "Beyond the Dark portal" est directement inclus ainsi que de nouvelles cartes Multijoueur.

C'est bien là tout le problème, car autant Warcraft 2 fut génial à son époque, autant il a pris un sacré coup de vieux maintenant avec sa fenêtre d'affichage qui ne fait que les deux tiers de l'écran, l'impossibilité de faire des chaînes de production, des animations dépassées, des péons qui se bloquent toujours et des graphismes un peu simplistes.

Alors pourquoi sortir un tel jeu aujourd'hui ? Pour la nostalgie ! Pour que les vieux grognards qui se sont éclatés pendant des nuits entières puissent se retrouver sur Battlenet et montrer au monde entier de quoi ils étaient capables car, bien sûr, qui dit Battlenet dit Classement mondial des meilleurs joueurs (le "Ladder"). Pour un joueur normal, sain de corps et d'esprit, c'est aussi incompréhensible que de passer son temps sur des émulateurs à se rappeler le bon vieux temps des jeux 8 couleurs.

Dire qu'on trouvait ça magnifique.

GENRE	Stratégie temps réel
ÉDITEUR	Sierra
CONFIG. MINI.	Pentium 166
CONFIG. CONSEILLÉE	Pentium 166
OPTIMISATION	Non
MODE SOLO	Oui
ÉCRAN SPLITÉ	Non
RÉSEAU LOCAL	8
INTERNET	8
CLASSIFICATION	Tout public

Les Avis

JEFF :
Warcraft 2 est un bon jeu, c'est certain, et vous pourrez pas mal vous amuser, mais sachez tout de même qu'il existe des Age of Empires 2, Total Annihilation, Starcraft ou Battle Zone...

XAVIER :
Moi j'adore les vieux jeux, d'ailleurs j'ai mon Amiga qui ronfle au pied de mon PC alors c'est vous dire si Warcraft 2 me passionne. Mais OK, faut pas être trop exigeant et faire gaffe au coup de blues !

Les + −

+
- Un grand classique.
- Une bonne durée de vie.
- Enfin l'option Battlenet.

−
- Dépassé techniquement.

Les Notes

Intérêt	7/10
Graphisme	6/10
Sons	7/10

Note 80%

MA TOS

ON SENT UN PEU LE PASSAGE DE NOËL DANS LES ESSAIS DU MOIS. RIEN QUE DES JOUETS ET DES ACCESSOIRES DE JEU. CELA CHANGE DES CARTES GRAPHIQUES, ET ÇA COÛTE MOINS CHER. UN FLORILÈGE DE NOUVEAUTÉS, EN QUELQUE SORTE.

François fbaldjian@loisir.net

ERRATUM

Le mois dernier vous avez sûrement eu un coup au cœur en voyant une 3D Prophet à 1190 F, vous n'êtes pas les seuls... Comme le texte l'indiquait, le prix était le même que celui de l'Annihilator : 1990 F. Désolé.

nVIDIA au bureau et Matrox... aussi.

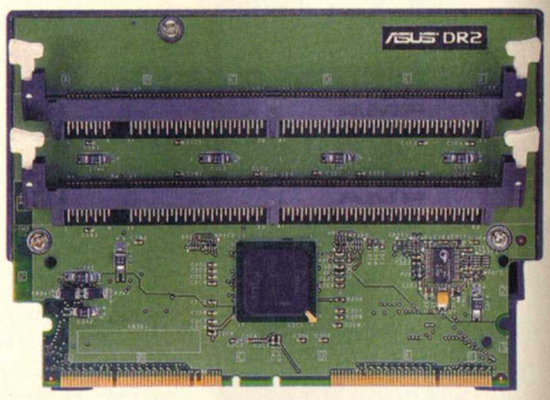
Les sociétés bien connues des joueurs se lient d'amitié avec le marché des stations professionnelles. Tout d'abord avec Compaq, qui intègre des TnT2 dans sa gamme Prosigna et des G400 dans les Deskpro. Puis ensuite avec le Quadro, GPU développé en parallèle du GeForce, mais destiné aux stations de travail graphique. Entre deux coups de Maya ou d'Autocad 2000, j'en connais qui vont s'en payer une tranche.

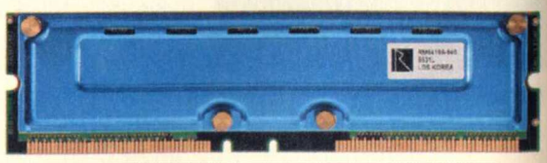
Faux départ

Les premières versions du PIII Copper-mine (qui n'est toujours pas en cuivre...) à 733 MHz sur slot 370 sont sorties. Avec elles, arrive un 44e bug propre au coppermine.
Celui-ci empêcherait en effet de booter l'ordinateur, du premier coup. Un second coup de manivelle serait nécessaire à lancer le processeur le plus rapide du moment, en attendant l'Athlon 750 (il est 18h38). Bientôt, il faudra mettre du bois le matin pour espérer jouer le soir...

Échange 2 DIMM contre 1 RIMM

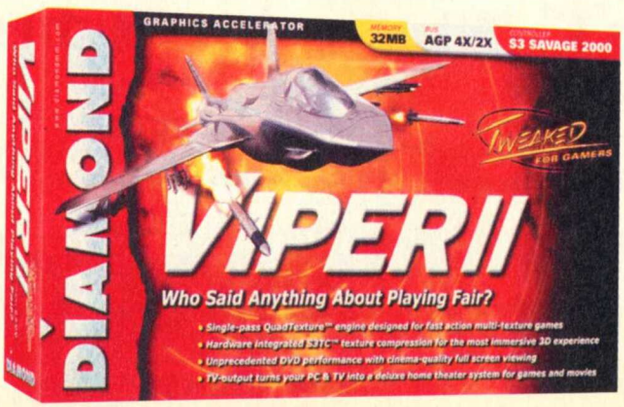
Les nouvelles cartes-mères intégrant un chipset Intel i820 se trouvent confrontées à un problème de RAM. En fait, chaque constructeur sortira plusieurs versions de ces cartes, avec des ports DIMM ou RIMM, pour SDRam ou Rambus DRam. Asustek a abordé le sujet différemment et sort une carte adaptatrice comportant deux ports DIMM et se connectant au port RIMM des cartes-mères. Cette solution offre l'avantage de ne pas avoir à racheter de carte-mère le jour où la RDRam sera abordable. On espère juste que ça se passera avant un nouveau standard de port mémoire...





140 Go sur un CD

C'est à la société C3D que l'on doit cet exploit. En fait, il ne s'agit pas vraiment d'un CD, mais d'un disque de plexi de 12 cm de diamètre. Le secret tient dans leur technologie (ah bon ?) qui utilise un système multicouche fonctionnant avec de la lumière fluorescente. On se retrouvera ainsi dans environ un an avec le CD le plus gros du millénaire (à ce moment, on pourra le dire).



La carte du millénaire ?

En attendant de la tester, voici la Diamond Viper II équipée du circuit Savage 2000 (d'où le titre qui est, je le souligne, "une blague", car on ne le répétera jamais assez : le 21e siècle débute en 2001). Bon, le nouveau chip graphique de S3 semble être en mesure d'offrir des performances de tout premier ordre. Équipée de 32Mo, la Viper II monte jusqu'en 1920x1080x32 et accélère la décompression MPEG2. Le tout pour la somme de 1 600F. La gamme visée se trouve aux alentours de la Ge Force, avec un moteur T&L (Transform and Lighting) également performant, qui fait un bel effort en 32 bits. On récupère quelques drivers et on en reparle plus tard.

3dfx aime Linux

Début décembre, la société 3dfx a décidé d'ouvrir son API Glide à la communauté Open Source. L'Application Programming Interface en question est celle qui a permis à 3dfx de connaître un tel succès. Maintenant, cette API est ouverte à tous les programmeurs. Du coup, il sera plus facile, puisque possible, de tirer profit des cartes Voodoo. Ici, l'offre est surtout destinée au monde de Linux, clé de voûte de l'Open Source, et à ses utilisateurs. Tant que ça ne profite pas à Microsoft...

Nous aussi on aime l'Athlon

Le "aussi" c'est rapport à Matrox et nVIDIA qui sortent chacun des versions optimisées des drivers de leurs cartes, pour l'Athlon d'AMD. On connaissait en effet quelques petits problèmes à faire fonctionner le tout, ensemble. C'est bien de faire ça, on pourrait l'appeler l'Athlonthon... non ?

Tous des pourris

La direction d'IBM France a été mise en examen pour non respect du droit du travail et du droit syndical...
C'est pas beau, mais ils ne sont pas les seuls...

Aie confiance, crois en moi.

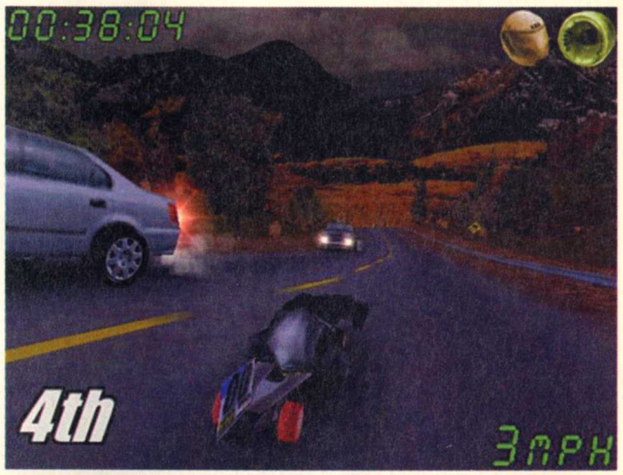
Trust a refait son site Net, avec tous les nouveaux périphériques. C'est le moment d'aller voir : *www.trust.com.*

Ricoh sort son couteau suisse

Ricoh annonce un lecteur CD 24x/DVD 4x qui servira à l'occasion de graveur CD-R et RW, respectivement en 6x et 4x. Le Mediamaster MP9060A dispose d'un cache de 2Mo et est au format IDE. Ce graveur multiusage semble être un peu lent en termes de vitesse d'accès, mais lorsqu'on voit la tête de lecture/gravure, on comprend mieux...

Matrox et l'EMBM

Matrox a décidé de mettre en avant tous les jeux proposant l'EMBM, en exposant des photos d'écrans sur son site : *www.matrox.com*



Nouveau tube FST 19"

Ilyama annonce l'arrivée prochaine d'un modèle 19" équipé de la deuxième gé-nération de tube Shadow Mask : le S902JT (Pitch 0,22, 1920 x1440 à 85 Hz). Les amoureux de belles images devraient être comblés pour 4 300 F (pas loin en tout cas).

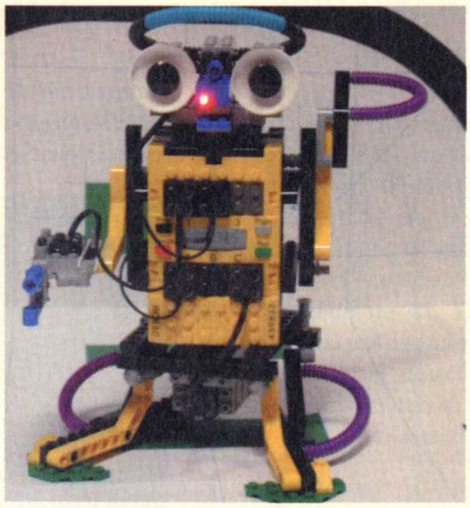
Philips et Mitsui se tirent la bourre

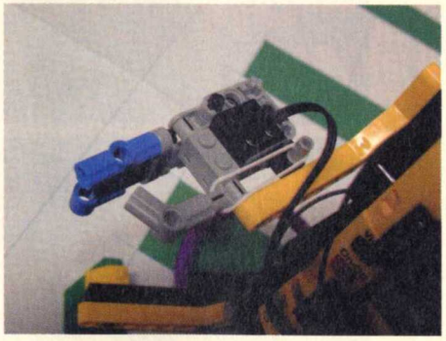
Les deux fabricants de CD-R sortent chacun un CD-R supportant une vitesse d'enregistrement de12X ! Philips fait confiance à la cyanine et Mitsui à la Phtalocyanine. Ces deux pigments constituent le support dans lequel sont inscrites les informations et offrent de grandes performances à haute vitesse. On n'a pas forcément le graveur qui va avec mais c'est sympa d'y avoir pensé... pour plus tard.

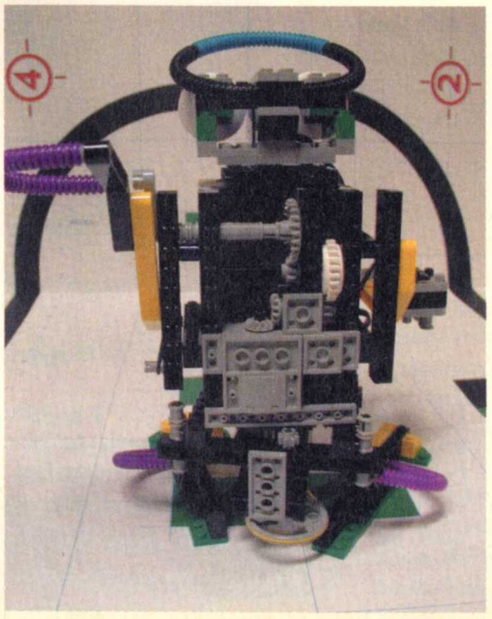
LEGO MINDSTORM : ROBOTICS INVENTION SYSTEM

CONSTRUCTEUR : Lego Mindstorm • MODÈLE : Robotics Invention System *www.legomindstorm.com*
CONFIG MINI : PC avec W95 • PRIX : 1 600 F • REMARQUE : À partir de 12 ans

COMME CADEAU DE NOËL, J'AI EU UNE BOÎTE DE LEGO. CELA FAISAIT LONGTEMPS QUE ÇA NE M'ÉTAIT PAS ARRIVÉ. J'AVAIS PRATIQUÉ ASSIDÛMENT LES LEGO CLASSICS, MAIS JAMAIS VRAIMENT GOÛTÉ AUX LEGO TECHNIC. ALORS LÀ, PENSEZ DONC, DES LEGO MINDSTORM !







Depuis le temps que je les attendais, ces Lego !
Et je les reçois pile poil pour Noël (prononcez noyel). C'est bien fait tout de même.
Les plus vieux d'entre nous, qui n'ont pas été élevés aux jeux vidéo, se souviennent sans doute de l'émoi provoqué par l'apparition des Lego Technic. À l'époque, c'était révolutionnaire. Imaginez que la plus petite et la plus complexe des pièces disponibles alors était un carré de deux plots de côté, pivotant sur lui-même... c'est pauvre.
Avec l'apparition des Technics, comme on les appelle, c'est l'ouverture au monde de la mécanique (et celle des voitures en particulier...) qui était proposée. De-puis dix ans, tout ceci a bien changé. Avec la démocratisation des PC, Lego a su tirer parti de ces nouvelles technologies en adaptant sa gamme à l'ère de la robotique. Du beau boulot, en partenariat avec le célèbre MIT (Massachusetts Institute of Technology) afin de développer le cerveau et l'imagination de nos chérubins.
En fait, tout ceci est un prétexte parfait pour me replonger dans les jeux de mon enfance (je pense que d'autres se retrouveront ici), mais adaptés pour l'occasion à ceux de mon adolescence (que je n'ai pas encore quittée manifestement). Bref, un régal.

La brique géante

C'est les yeux embués que j'ai ouvert l'imposant carton Lego. Une magnifique boîte contenant pas moins de 717 pièces !
Heureusement, tout est compartimenté et bien rangé. Du moins, pour l'instant. On trouve également un magnifique livret explicatif, un CD-Rom, mais pas de PC (c'était bien écrit sur le couvercle, mais bon, on sait jamais).
L'ensemble des pièces est principalement issu des Technics (toutes les pièces mécaniques en mouvement et autres structures) avec, en plus, deux capteurs de contact, un capteur de lumière et deux moteurs. Des connecteurs astucieux comme des Lego, avec les contacts disposés sur le tour des petits plots d'assemblage, sont là pour relier le tout. Mais la pièce maîtresse du kit est bien sûr le fameux RCX. C'est en fait le cerveau de l'organisation.
Cette brique aux dimensions généreuses est en fait le programmateur qui contrôle et gère toute information entrante et sortante. Grâce aux capteurs, il collecte des informations sur son environnement, puis traite ces données et transmet ensuite ces commandes aux moteurs pour les activer ou les

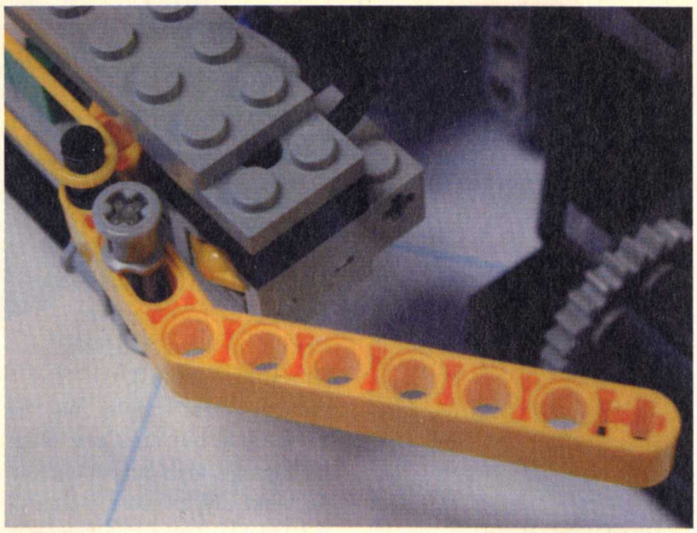
désactiver. À partir de ce fonctionnement très simple, il est possible de construire à peu près n'importe quoi ! Au besoin, il faudra ajouter quelques éléments : des pièces Lego de n'importe quelle provenance, un troisième moteur, un capteur de température, voire un deuxième boîtier RCX.

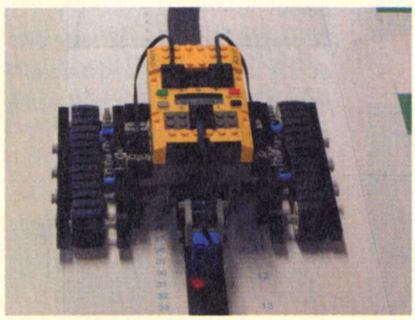
Tout et plus encore

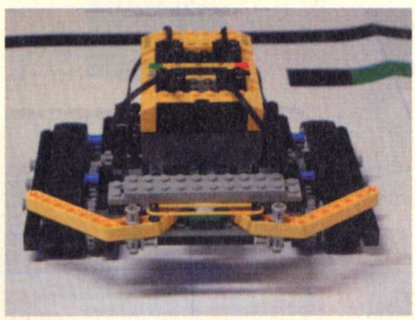
Le degré de liberté de création de ces Lego Mindstorm est absolument énorme ! Pour ne pas partir dans tous les sens, dès le départ, un guide initiatique vous permet de vous familiariser avec quelques constructions de base utilisant des combinaisons simples, mais extrêmement efficaces.

Le livret fournit toutes les explications mais le CD-Rom comporte également un tutorial très bien fait, pour les plus jeunes, en synthèse 3D et images vidéo, et le tout interactif. Impossible de se perdre.

Le principe de programmation est fondé sur le même principe que celui qui a fait le succès des briques Lego : il suffit d'empiler des instructions les unes sur les



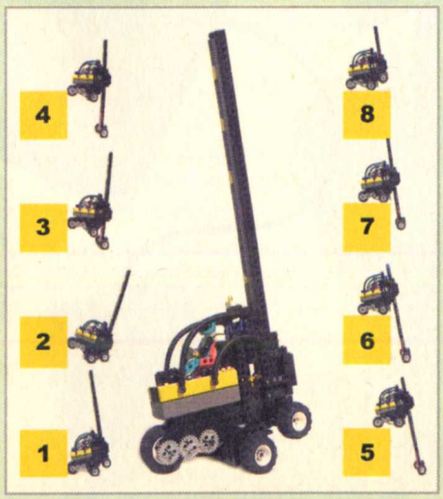




Hot line Lego

UNE RICHE IDÉE :
UN GRIMPEUR D'ESCALIER !

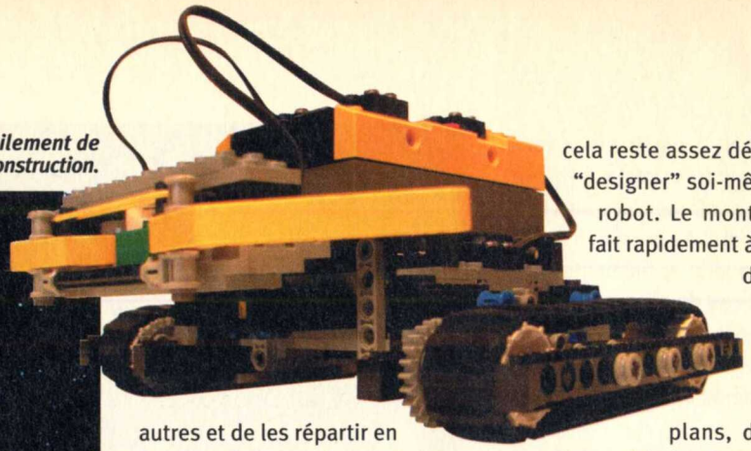
LEGO ÉTANT À LA POINTE DE LA TECHNOLOGIE, IL (OU ELLE, C'EST FÉMININ LEGO ?) SE DEVAIT ÉGALEMENT D'ÊTRE PRÉSENT SUR LE NET ET LE FAIT DE BIEN BELLE MANIÈRE, EN ORGANISANT UN CONCOURS MENSUEL D'INVENTIONS MINDSTORM. C'EST L'ENDROIT IDÉAL POUR PIOCHER DES IDÉES, VOIRE S'INSPIRER DIRECTEMENT, PUISQUE LES PROGRAMMES RCX SONT TÉLÉCHARGEABLES.



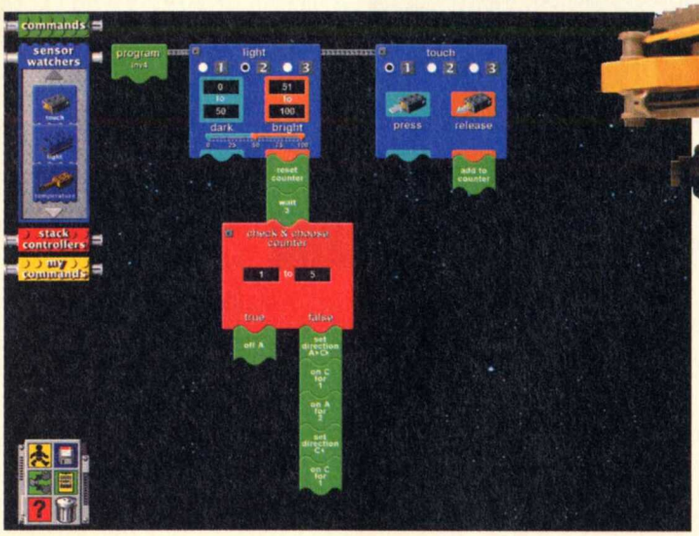
Lego Mindstorm : R.I.S

- 700 PIÈCES LEGO
- 1 BOÎTIER RCX
- 2 MOTEURS
- 2 CONTACTEURS
- 1 DÉTECTEUR DE LUMIÈRE
- 1 LIAISON IR VERS PORT SÉRIE

Voici les 717 pièces du kit, mais là elles sont bien rangées... Le PC n'est pas fourni, ni les piles.



L'interface de programmation est un jeu d'enfant, avec l'empilement de toutes les commandes. Tout fonctionne comme un jeu de construction.



cela reste assez délicat de "designer" soi-même son robot. Le montage se fait rapidement à partir de plans mais, pour obtenir des plans, dans sa tête, ouh la la, c'est dur. En fait, ça demande de la préparation. Il est assez difficile d'improviser totalement. Si deux moteurs sont suffisants pour débuter, il apparaîtra vite nécessaire d'en acquérir un troisième (comme 1 moteur = 1 action ; pour avancer, se diriger et agir, il faut trois moteurs...). Quoi qu'il en soit, il est certain que, avec ce genre de "jouet", le cerveau travaille plus, et mieux, qu'avec certaines réalisations vidéo ludiques... Plus qu'une alternative, un complément de formation.

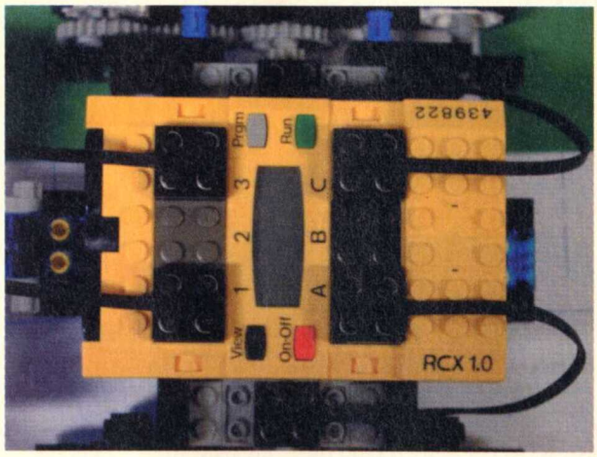
autres et de les répartir en fonction de leur... fonction, justement (voir photos).

Principe très simple, qui ne demandera que très peu d'apprentissage, mais qui permet tout de même une extrême complexité, si l'on veut bien s'en donner la peine.

Le programme fait, il ne reste plus qu'à le transmettre au RCX via une liaison infrarouge (sur port série) et à admirer le travail.

oDoc Maboule

Ce Robotics Invention est donc un excellent jeu. Il n'empêche que



Le tutorial présent sur le CD est très bien fait et s'adresse particulièrement aux plus jeunes.

Les + −

- \+ Simplicité et richesse Lego.
- − Pas toujours facile, manque un autre moteur.

Logiciels fournis : Logiciel d'apprentissage et de programmation RCX.

Les Notes

Performances	5/5
Qualité/prix	4/5

Note 8/10

GUILLEMOT DUAL ANALOG GAMEPAD

C'est doux, c'est neuf ?

CONSTRUCTEUR : Guillemot Corporation • MODÈLE : Dual Analog Gamepad
www.guillemot.com • PORT : USB /Joy • PRIX : 300 F

Le côté le plus attrayant de ce pad est bien sûr la présence de deux ministicks analogiques. Ceux-ci permettent de contrôler très précisément, puisqu'analogiques, les mouvements, déplacements et autres actions d'un jeu. Ces deux sticks, grâce à une interface de programmation, peuvent également fonctionner en numérique et/ou émuler la souris (on peut alors s'essayer à Quake III). C'est grâce à la même interface qu'il est également possible d'émuler entièrement le clavier.
Le corps du pad est entièrement recouvert d'un matériau "texture Kevlar" (je n'en sais pas plus), qui rend une sensation très douce, en même temps qu'un bon grip.
L'ergonomie est un peu particulière, avec une impression de rondeur, mais une sensation très anguleuse, notamment dans le dos, permettant plusieurs positions de doigts. Pratique peut-être, mais pas assez arrondi et assez doux pour être au top...

Note **8/10**

INTERACT HAMMERHEAD FX

C'est pas un peu fort pour toi ?

CONSTRUCTEUR : Interact • MODÈLE : HammerHead FX
www.interact-acc.com • PORT : joy • PRIX : 300 F

Mois exceptionnel, puisqu'on a droit à un second pad, équipé de deux sticks analogiques. Cette fois le produit nous vient du fabricant qui, à ma connaissance, avait le premier commercialisé un pad analogique avec le Power Pad Pro. Cette fois il récidive, sous licence 3Dfx (qui se diversifie un peu), tout en intégrant un système Rumble Feedback ! En gros, qui vibre comme un pad Dual Shock de Play mais compatible FFB.
L'alimentation est fournie par deux piles ou une alimentation de 4,5V externe, dans les deux cas, non fournies.
Les sticks sont un peu différents de ce qui se fait habituellement, à cause d'un contacteur particulièrement précis et offrant un grand débattement.
La prise en main est bonne, avec un plastique granuleux agréable au toucher, mais un peu dur. La taille de l'engin le destine aux mains généreuses qui n'auront pas de trop petits doigts.

Note **9/10**

V4 Force Feedback Racing Wheel

Violent de course

CONSTRUCTEUR : Interact • DISTRIBUTEUR : SVG distribution
MODÈLE : V4 Force Feeback racing Wheel *www.interact-acc.com* • PRIX : 950 F

Un volant qui nous vient des States, avec son lot d'originalités. Ce volant n'adopte aucun des deux standards jusqu'ici connus : le I Force ou le Microsoft FFB, mais un troisième, propriétaire.

Il est où le moteur ?

La fixation se fait par deux serre-joints, le socle en métal reposant sur des ventouses et des boud-mouss' : on obtient alors quelque chose de très solidement fixé à la table. Il est possible de régler le volant en hauteur et même de changer de position pour le glisser entre ses cuisses par manque de place sur le bureau. Dans ce cas, on a un peu l'impression de conduire un tracteur, mais cela ira sûrement à certains jeux, où l'impression de pilotage est la même...

Le pédalier quant à lui est de bonne facture, avec de bonnes sensations, mais ne supportera peut-être pas les assauts d'un camionneur.

Ce qui étonne en voyant ce volant, c'est sa taille. Non pas qu'il soit minuscule, mais on sent bien que l'essentiel du moteur et de son procédé FFB tiennent dans le logement central de 20 cm sur 8 cm ! Ce qui est vraiment petit pour caser la carte contrôleuse, le moteur et la pignonerie.

Petit, mais costaud

Le grip du volant lui-même est vraiment excellent, car entièrement gainé de caoutchouc mou. Les boutons sont en nombre largement suffisant sur le volant, avec une croix de direction. Les passages de vitesses, situés derrière, sont en alu embouti (heureusement ébarbé !), pas très agréable au toucher, ni à l'usage.

La puissance des effets est impressionnante compte tenu de la taille de la bête, mais semble bien mal exploitée. La résistance au déplacement est énorme et les effets ne sont pas très finement retransmis.

Ce V4 est ainsi un produit qui sort du commun, mais qui ne semble pas aussi abouti que les références que nous connaissons. Mais c'est une alternative. C'est déjà ça.

Les + −

\+ • Intégration, fixation.

− • Commande de vitesse, plastique un peu souple.

Logiciels fournis : non

Les Notes

Performances	4/5
Qualité/prix	4/10

Note 7/10

SMART JOYPAD II

PSX for USB

CONSTRUCTEUR : Eclectic Video Games • MODÈLE : Smart Joypad II
www.smartjoy.com • Prix : 250 F

Si, depuis que vous avez acheté un PC, votre vieille Playstation prend la poussière (...), mais que vous n'avez rien trouvé de mieux pour jouer, depuis que vous avez touché un pad Play, alors ceci est fait pour vous ! Il s'agit en fait d'un bête adaptateur de pad Play vers le port USB d'un PC. La chose livrée avec ses drivers s'installe d'un clic et fonctionne alors comme un pad PC. L'analogique ainsi que les boutons fonctionnent très bien, mais je n'ai pas eu l'occasion de sentir le Dual Shock en action... Je ne dis rien de plus car je ne suis sûr de rien... Il est possible de le commander sur le Net à l'adresse indiquée.
En tout cas, l'ergonomie du pad Play n'étant pas loin de la perfection, il serait dommage de passer à côté.

Note **8/10**

La juste config

LE CAUCHEMAR DU JOUEUR : EST-CE QUE J'AI LA MEILLEURE MACHINE ? SANS FORCÉMENT RECHERCHER LA PERFORMANCE BRUTE À TOUT PRIX (C'EST LE CAS DE LE DIRE), IL EST TOUJOURS BON DE SAVOIR OÙ SE SITUE SA MACHINE PAR RAPPORT À CE QUE L'ON TROUVE SUR LE MARCHÉ.

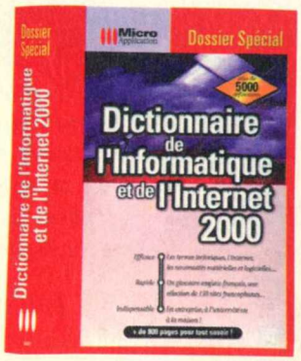
	Min	Moyen	Bien
Processeur	Celeron 400 MHz (env. 600 F)	P III 450 (env. 1 300 F)	P III ou Athlon 600 MHz (env. 3 600F)
Carte-mère	Chipset BX: Abit BH6, MSI 6163 (env. 700 F)	Abit BX6 2 (env. 800 F)	Asus P3BF, Abit BE6 II ou Asus K7M pour Athlon (env. 1000 F)
Mémoire vive	64 Mo	128 Mo	128 Mo PC 100 (env. 1 300 F)
Carte graphique	TnT2 Ultra (env. 1 200 F)	G400 Max (env. 1 800 F)	Ge Force 256: Guillemot, Creative, Asus (env. 1 900 F)
Carte-son	SB 16 ou compatible (env.100 F)	SB 128 ou compatible (env. 160 F)	SB Live! Player, Maxi Fortissimo (env. 450 F)
Disque dur	6 Go Fujtsu, Samsung (700 F)	10 Go Western, Seagate, Maxtor (900 F)	13 Go IBM, Quantum (env. 1 200 F)
Moniteur	15" po,28 (1 000 F)	17" bas de gamme po,28 (env. 1 600 F)	bon 17" ou 19" po,25 : Ilyama S702 HT (env. 2 500 F)
Lecteur CD / DVD Rom	CD 40-50 x (env 250 F)	DVD 6x (env. 700 F)	DVD 10x (env . 900 F)
Boîtier	Mini Tour ATX 200 W (env. 300 F)	Moyenne Tour ATX 250 W (env. 400 F)	Grande Tour ATX 300W (env. 600 F)
Souris	souris à 20 F	2 boutons + molette 100 F	Logitech Mouseman +, Microsoft Explorer 400 F en moyenne

Loisirs

Loisirs Loisirs Loisirs Loisirs Loisirs

Hervé Bonnot

Bouquin



Dictionnaire de l'informatique et de l'Internet Édition 2000

L'ambition de cet ouvrage est de permettre aux novices de se familiariser avec l'univers d'Internet et de la micro moderne. Avec cinq mille termes techniques expliqués simplement (dans la mesure du possible), des informations pratiques concernant les logiciels, les sharewares, les jeux, et leurs fabricants ainsi qu'un glossaire anglais-français, voici un gros pavé de 832 pages auquel il peut effectivement se révéler fort utile de se référer de temps en temps, même lorsque l'on n'est plus débutant.

Editeur : Micro Application • Prix : 100 F environ

Multimédia

Formation Multimédia à Windows 98 avec Julien Courbet

Oui, vous avez bien lu. Vous qui êtes fan de l'animateur de TF1 et qui avez tout à apprendre de Windows 98, vous allez pouvoir retrouver la vedette de la première chaîne sur l'écran de votre ordinateur pour dix heures de cours interactifs sur double CD-Rom et DVD-Rom. Une initiative intéressante à laquelle succèdera peut-être, on l'espère, un add-on qui pourrait s'intituler "Supporter Julien Courbet dix heures d'affilée sans défaillir".

Editeur : CD-Training • Prix : 490 F envi-

Nouvelle gamme de moniteurs LCD IIYAMA

Matos

Toujours soucieux de nous faire gagner de la place sur nos bureaux déjà encombrés par les nombreuses boîtes de jeux vidéo et piles de magazines de soluces géniaux (vous voyez de quoi je veux parler ?) que l'on y accumule de jour en jour, les gens de chez IIYAMA nous proposent aujourd'hui une nouvelle gamme d'écrans à cristaux liquides qui, outre le fait qu'ils soient ultra plats, bénéficient d'un design très agréable, ce qui n'est pas négligeable puisque l'on passe un temps considérable à les regarder. La série des "TXA" (écrans de 15 pouces à matrice active) offre par ailleurs un confort visuel important et le double avantage de faire de la place sur le bureau et dans nos portefeuilles...

Prix : de 5 900 F à 7600 F environ

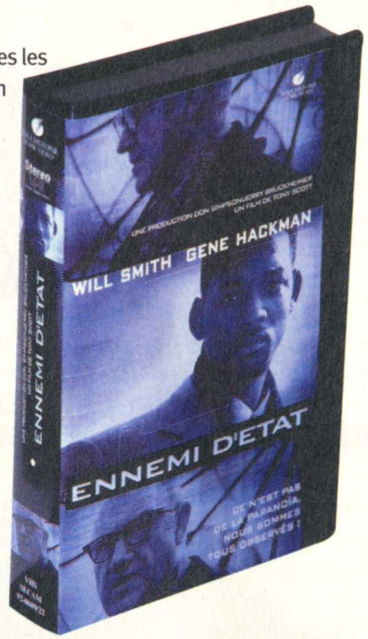
Constructeur : IIYAMA

DVD

Ennemi d'État

Les amateurs de conspirations et de paranoïa, en d'autres termes les petits frères de Big Brother, ne manqueront pas la parution en DVD d'Ennemi d'État, réalisé par Tony Scott. Will Smith y interprète un avocat yuppi impliqué malgré lui dans un complot des Services secrets à la suite d'une brève rencontre avec un vieil ami. Il devra se battre pour sauvegarder sa vie et sa liberté. Les moyens mis en œuvre contre lui (écoutes téléphoniques, surveillance par satellite, vêtements munis de traceurs électroniques, portables piégés) lui donneront du fil à retordre et un certain dégoût pour les nouvelles technologies. Au final, un film classique mais bien rythmé qui saura vous tenir en haleine.

Sortie : courant janvier



Musique

Travis
The Man Who

Il est toujours excitant de voir sortir le deuxième album très attendu d'un groupe, lorsque la sonorité du premier se révélait plus que prometteuse. C'est une sorte de confirmation pour Travis qui prouve que le rock indépendant n'est pas mort et qu'il s'épanouit même mieux que jamais depuis son mariage avec une Britt Pop pleine d'énergie. Le "groupe schizophrène", comme le qualifie la presse anglo-saxonne en raison des élans philosophico-intellectuels de son leader, Fran Healy, revient donc avec dix titres, aux mélodies ciselées, partagés entre ballades et morceaux plus musclés. À découvrir.

Editeur : Sony Music

Prix : 130 F environ

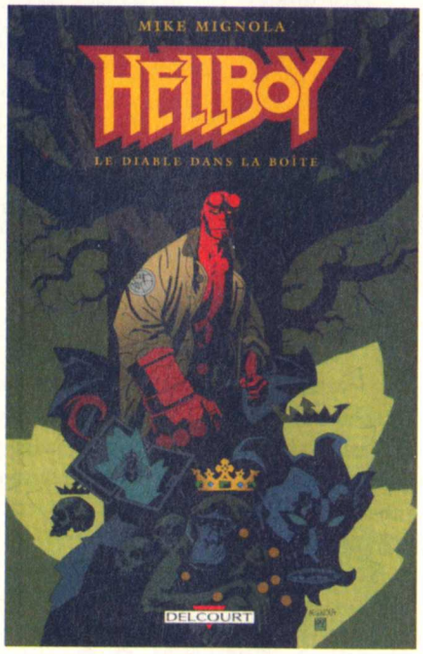
Bande dessinée

HellBoy "Le Diable dans la boîte"

Mike Mignola possède un style très particulier. À l'origine encreur chez Marvel, il s'est lancé dans le dessin il y a plus d'une dizaine d'années et a réalisé entre autres l'adaptation du Dracula de Coppola en 1993. On retrouve dans son trait l'influence de ses débuts d'encreur. Il aime jouer avec les contrastes et les couleurs sombres. Cet exercice ne séduira pas tout le monde, mais le présent album mérite le coup d'œil. Le scénario est aussi torturé que le trait est tourmenté, et raconte l'histoire d'une créature terriblement humaine pourchassant démons et nazis au sein d'un bureau de recherche sur le paranormal. Les amateurs d'atmosphères lugubres apprécieront.

Auteur : Mike Mignola

Editeur : Delcourt • Prix : NC



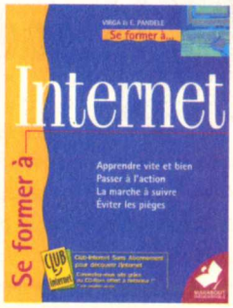
Automobile

Fuya-Jo

Vu au 33e Salon de l'Automobile de Tokyo, ce véhicule futuriste construit par Honda et nommé Fuya-Jo pourrait aussi bien apparaître dans "Star Wars, La Menace Fantôme" tant son aspect évoque celui d'un véhicule extraterrestre sorti tout droit du dépôt de Watto, le ferrailleur de Tatooïne. En tout cas, le concepteur peut se targuer d'avoir une imagination débordante. Et il paraît que ça roule. J'étais persuadé que ça planait à un mètre du sol...

Multimédia

Se former à Internet



Quoique présentant un aspect assez austère (on dirait un manuel scolaire des années 70), cet ouvrage reste bien conçu et facile d'accès. Il répond aux questions de base sur le réseau des réseaux et apporte aux débutants des éclaircissements importants sur les termes techniques qui ont cours dans le cybermonde. Les problèmes rencontrés sur le Net sont aussi bien traités et donnent lieu à des explications bienvenues. Il accompagnera utilement vos débuts.

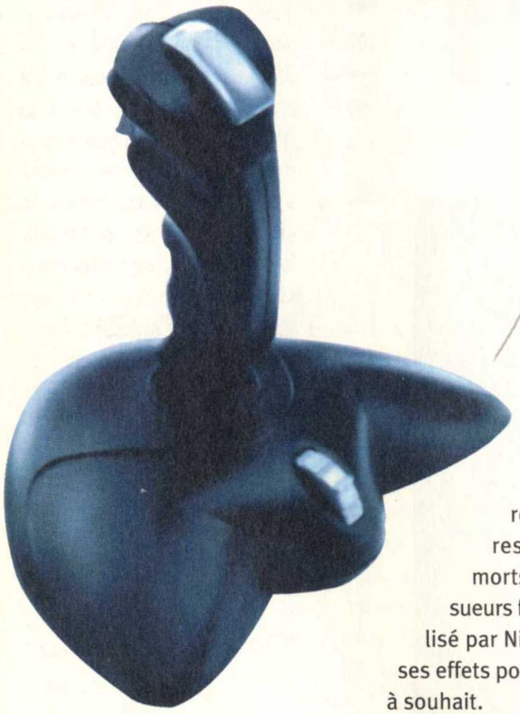
Auteurs : Virga et Pandele • Prix : 65 F environ • Editeur : Marabout

Matos

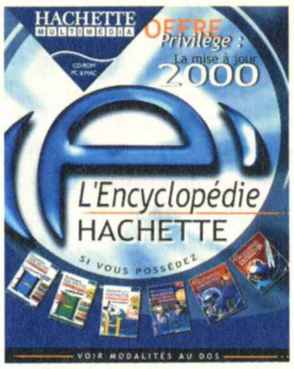
Joystick Destroyer

Un Joystick bon marché, "Plug and Play", et proposant une bonne ergonomie, voilà ce que nous propose Acco avec le Destroyer qui est de surcroît d'une stabilité déconcertante, voire déstabilisante (ahah), grâce à sa base lestée. D'apparence classique, il possède aussi deux boutons de tir rapide et sera accessible aux droitiers comme aux gauchers. Sympa.

Prix : 100 F environ • Constructeur : ACCO / Gravis



Multimédia



L'Encyclopédie Hachette 2000

Gare à vos têtes ! Eh oui, il est des saisons où il pleut des encyclopédies sur les champs virtuels de notre monde informatique. Voici donc la dernière version de l'Encyclopédie Hachette qui comprend dix-sept mille documents multimédia, un dictionnaire français/anglais, une chronologie historique interactive présentant plus de mille événements et bien entendu un Atlas mondial complet. De quoi occuper vos longues soirées d'hiver en famille.

Prix : 290 F environ pour la mise à jour. • 690 F environ pour le logiciel complet. • Editeur : Hachette Multimédia

Sixième sens

Bruce Willis nous revient ici dans le rôle d'un psychologue aux prises avec un enfant habité par d'étranges visions et ayant apparemment la possibilité de correspondre avec le monde des morts. Les accros du suspense et des sueurs froides devraient adorer ce film réalisé par Night Shyamalan qui ne ménage pas ses effets pour nous offrir un thriller épouvantable à souhait.

Genre : Frileur • Sortie : le 5 janvier

Cinéma

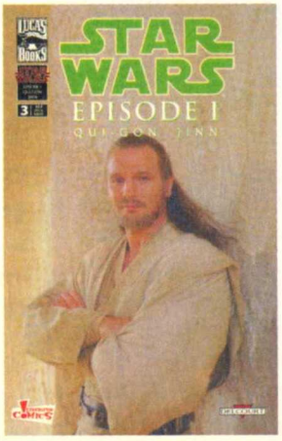
Musique

Paris Combo Living Room

Airs jazzy, accents exotiques et textes critiques, telle est la recette du nouvel album de Paris Combo. La gaieté est de mise dans les mélodies, les orchestrations n'engendrent pas non plus la mélancolie, et les textes légers jetant un regard amusé sur notre société contemporaine méritent bien une petite place dans notre collection de CD. La musique est bonne et l'on ne peut qu'encourager ce dynamique quintette à continuer de nous faire plaisir.

Editeur : PG • Prix : 120 F environ

Bande dessinée



STAR WARS Épisode 1 Qui - Gon Jinn

Encore un produit dérivé de l'Épisode 1 de la célèbre saga, me direz-vous. C'est vrai. Il n'est pas moins vrai que cette BD, vraisemblablement destinée à un public jeune, présente un certain intérêt. L'histoire prend de nombreuses libertés par rapport au scénario original, ce qui, même sans apporter grande satisfaction aux puristes, excitera la curiosité des enfants qui y découvriront de nouveaux personnages et des aspects que ne développe pas le film. Le dessin est bien réalisé et retranscrit l'ambiance de l'œuvre originale. Il s'agit donc bien d'exploiter un filon au maximum, mais l'esprit de Star Wars est respecté.

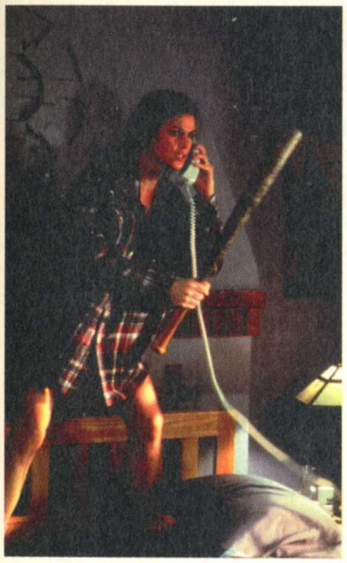
Auteurs : Ryder Windham et Robert Teranishi

Editeur : Delcourt • Prix : 30 F environ

DVD à paraître

- Fantôme contre Fantôme
- Very Bad Things
- X Files, le Film
- Crying Freeman
- Pay Back
- L'Exorciste

Cinéma



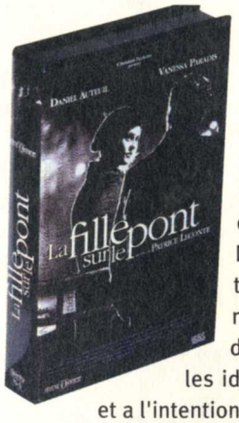
Dogma

Ce film de Kevin Smith qui réunit à l'écran Ben Affleck, Matt Damon, Salma Hayek et Linda Fiorentino raconte l'histoire de Loki et Bartleby, anges noirs de leur état qui, chassés par Dieu, cherchent tant bien que mal à revenir au Paradis. Mais comme chacun sait, Dieu est infaillible. Et leur permettre de rentrer au bercail serait pour ce brave Dieu un aveu de faiblesse. C'est pourquoi il charge la mystérieuse Bethany, accompagnée d'un apôtre et de deux prophètes obsédés, de tout faire pour empêcher leur retour. Évidemment, Lucifer qui n'est jamais bien loin, viendra lui aussi tremper sa longue queue fourchue dans l'histoire...Voilà qui promet.

Genre : comédie • Sortie : le 19 janvier

DVD

La fille sur le pont



Ce mois de janvier verra la sortie en DVD de ce film de Patrice Leconte avec Daniel Auteuil et Vanessa Paradis. Adèle a les idées noires et a l'intention d'y mettre un terme morbide en se penchant un peu trop au-dessus des eaux glacées de la Seine. Mais sur le pont, il y a aussi Gabor, un lanceur de couteaux, qui s'approche de la jeune fille en qui il devine la cible parfaite... Cela tombe bien, il a besoin d'une partenaire pour son spectacle. Et il fait mouche. De la rencontre de ces deux destinées naît un amour passionné et chaotique qui nous tirera bien une petite larme ou deux...

Sortie : le 5 janvier

Matos

Le gamepad Stinger

Les joueurs invétérés que vous êtes devaient jusqu'alors patienter jusqu'au soir et à leur retour de déplacement pour pouvoir profiter des jeux d'action de leur logithèque, par manque de paddle décent adapté aux PC portables. Qu'ils se rassurent. Même si les portables ne sont toujours pas les supports idéaux pour ce type de logiciel, il sera désormais possible d'utiliser un gamepad numérique digne de ce nom dans le train ou le bus (la classe...). Le Stinger, c'est son nom, possède dix boutons programmables et un pavé directionnel permettant de s'adonner aux joies des simulations de conduite ou de vol comme chez soi. Et surtout, il se connectera facilement au port série de n'importe quel portable.

Prix : NC • Constructeur : ACCO / Gravis

Matos

@Max : un concept étrange

Voici un outil qui mérite notre attention, même s'il ne sera pas commercialisé dans l'immédiat et si les modalités de distribution ne sont pas encore définies. Il s'agit d'un terminal Internet. Destiné à mettre le Web à la portée de la ménagère de moins de 50 ans qui pourrait surfer entre deux émissions de Foucault et la valise RTL, il a été conçu dans l'esprit du Minitel (qu'il émule d'ailleurs très bien) et pourrait aider le plus grand nombre à faire la transition entre ce dernier et le Net. Évolutif, il pourra se voir adjoindre une souris, une imprimante, un lecteur de disquettes (ça devient un PC, là, non ?). La machine est dotée d'un processeur Cyrix cadencé à 200 Mhz, d'un modem 56K , d'un écran LCD rétro-éclairé et intègre la technologie Real Player. Un super Webphone, en quelque sorte, mais sans le "phone" !

Prix : NC • Constructeur : Com One

Multimédia

Print Gallery

Voici une idée originale pour illustrer vos cartes de visite et de vœux, éditer vos propres calendriers, ou encore personnaliser vos cartes postales. Print Gallery est une banque d'images proposant quelque cent chefs-d'œuvre des musées du Louvre, d'Orsay et des Arts asiatiques. Les images présentent une excellente résolution qui vous assurera une grande qualité de reproduction. Le rendu est parfait, si tant est que l'on possède une imprimante convenable bien entendu.

Prix : 200 F. environ

Editeur : Seuil / Hachette / Réunion des Musées Nationaux

system d

Arioch (ariochld@aol.com)

Je ne vais pas vous bassiner avec l'an 2000, je l'ai déjà fait il y a plusieurs mois de cela dans PC Soluces. Et d'ailleurs, j'y étais plutôt optimiste. En effet, vos ordinateurs personnels ne vont pas tomber en morceaux dès les douze coups de minuit (cela peut arriver si vous abusez de l'alcool mais pas de l'an 2000). Restons sereins en cette fin d'année et parlons d'autre chose. Les autres médias n'hésiteront pas à faire monter la sauce à ma place.

Les tâches planifiées

Windows 98 propose un module qui permet de déclencher certaines tâches en fonction des choix que vous aurez faits. Généralement, il s'agit de date ou de déclenchements réguliers à heures fixes. Il est alors possible de demander à Windows de faire certaines choses sans que vous ayez à y penser. Prenons l'exemple de la défragmentation d'un disque dur. Il serait bon de le faire assez régulièrement. Pourtant, on l'oublie facilement. Alors autant demander à ce que cela soit fait automatiquement.

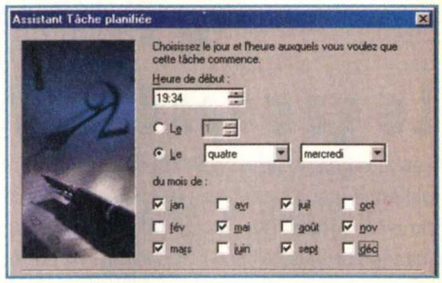
Créer une tâche planifiée

Tout d'abord, il nous faut ouvrir la fenêtre des tâches planifiées. Jetez un œil sur la barre de tâches à l'endroit où l'on trouve généralement l'heure. Vous y trouverez plusieurs icônes. Celle qui comporte une sorte de petite pendule rouge nous intéresse. Double-cliquez dessus et la fenêtre **"Tâches planifiées"** s'ouvrira. Sur cette fenêtre, il y a une icône **"Création d'une tâche planifiée"**. Double-cliquez dessus puis cliquez sur le bouton **"Suivant ···›"**.

Sélectionnez le programme ou la tâche que vous voulez déclencher. Dans notre exemple, nous allons prendre **"Défragmenteur de disque"**. Mais si vous ne trouvez pas le programme dont vous avez besoin sur la liste, cliquez sur le bouton **"Parcourir"**. Une fois que le programme est sélectionné, cliquez sur le bouton **"Suivant ···›"**.

On vous demandera alors une idée de temps. Je voudrais que l'ordinateur fasse une défragmentation de mes disques durs une fois par mois. Je choisis donc **"Tous les mois"** puis je clique sur **"Suivant ···›"**.

C'est bien de préciser tous les mois mais à quel moment exactement dans un mois ? Vous pourrez donc choisir l'heure à laquelle cela se déclenchera mais aussi le numéro du jour ou préciser le quatrième mercredi. Mieux, vous pouvez choisir d'ignorer certains mois. Bien entendu, cet écran de sélection est différent si vous choisissez **"Tous les jours"**, **"Toutes les semaines"** ou un autre choix que **"Tous les mois"**. Une fois vos choix faits, cliquez sur **"Suivant ···›"** puis sur **"Terminer"**.

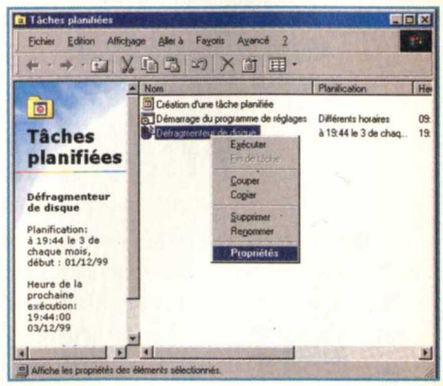


À présent, tous les mois, une défragmentation sera faite de vos disques durs à une heure et un jour précis.

Gestion avancée des tâches planifiées

Nous avons donc à présent une tâche qui doit se déclencher chaque mois pour défragmenter les disques durs. Mais il est préférable de paramétrer deux ou trois autres choses.

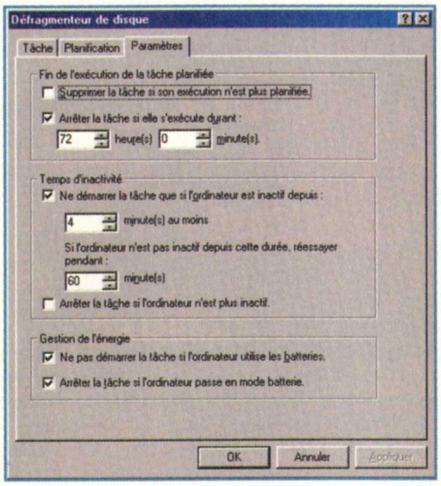
Sur la fenêtre **"Tâches planifiées"**, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la tâche que vous voulez modifier. Sur le menu contextuel qui apparaît, choisissez **"Propriétés"**.



Choix judicieux de la date et de l'heure

Il faut savoir que votre ordinateur n'est pas un devin. Les tâches planifiées ne fonctionnent que si votre ordinateur est allumé au moment précis où la tâche doit se déclencher. Si votre ordinateur est éteint, il ratera le coche et il faudra attendre la prochaine fois pour que la tâche soit exécutée. Il est donc important de choisir avec précision la date et l'heure à laquelle vous choisirez d'exécuter une tâche.

On peut cliquer sur l'onglet **"Planification"** pour changer l'horaire auquel se déclenchera la tâche sélectionnée. En gros, c'est la même chose que ce que nous venons de voir. Donc, pas de problème. Cliquez sur l'onglet **"Paramètres"** pour découvrir de nouvelles options. Ce qui nous intéresse en particulier, c'est la partie **"Temps d'inactivité"**. Pour le moment, notre tâche va se déclencher exactement à l'heure et à la date indiquées sans se soucier de ce que vous êtes en train de faire. Cela peut poser de gros problèmes. L'exemple le plus frappant serait le lancement d'une tâche alors que vous êtes en train de jouer à un jeu. Les résultats peuvent être simplement irritants mais pourraient tout aussi bien planter l'ordinateur. J'ai du mal à imaginer les résultats du lancement d'une défragmentation de disque dur alors que je serais en train de jouer à un jeu qui demande beaucoup de ressources système. Il est donc préférable d'éviter que cela arrive. Cochez l'option **"Ne démarrer la tâche que si l'ordinateur est inactive depuis :"**. Vous pourrez alors sélectionner un nombre de minutes qui correspondrait au temps nécessaire d'inactivité de votre ordinateur pour que cette tâche soit lancée. Par exemple, si à la date et à l'heure dites, vous n'avez pas touché à votre ordinateur depuis quatre minutes (notre exemple), mais que celui-ci est allumé, la tâche se lancera normalement. Dans le cas contraire, elle ne se lancera pas. Juste en dessous, on trouve une autre option avec un choix de minutes. Il s'agit du temps où votre ordinateur essaiera de lancer la tâche qu'il n'a pas pu faire. En gros, si à l'heure et à la date indiquées, il ne peut pas lancer la tâche, il retentera l'expérience pendant soixante minutes (notre exemple). Après ce temps, il faudra attendre le prochain horaire. Une dernière option permet de stopper la tâche au cas où tout d'un coup l'ordinateur redeviendrait actif (déplacement de la souris, appui d'une touche...). En fonction de la tâche, c'est à vous de voir si cela a un véritable intérêt.



Quelles tâches ?

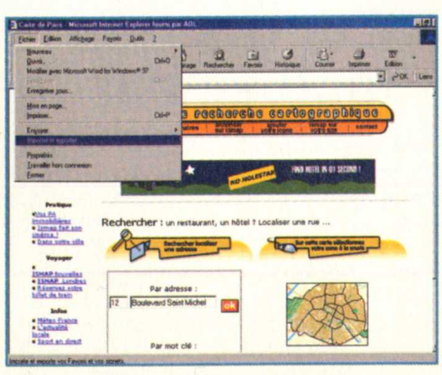
On peut se demander l'utilité de lancer des tâches à des heures particulières. Cela a été développé au départ pour des systèmes de travail. Il était alors important de ne pas oublier de faire certaines choses régulièrement comme la sauvegarde de données.
Avec nos ordinateurs personnels, on peut utiliser les tâches planifiées pour lancer des opérations sérieuses (Scandisk, défragmentation, sauvegardes...) ou pour des choses qui le sont beaucoup moins. Étant donné que l'on peut lancer absolument tous les types de programme, les limites seront seulement celles de votre imagination.

Les favoris des navigateurs Internet

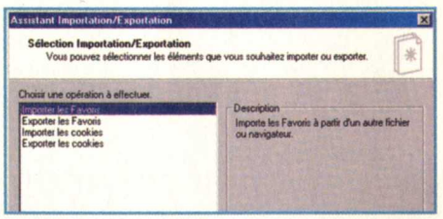
Tous les navigateurs Internet proposent une liste de favoris. Le concept, c'est de vous éviter de retaper les adresses Internet des sites où vous allez régulièrement. Ainsi, on obtient rapidement une sorte de carnet d'adresses qui permet de se promener plus rapidement sur le Web.
Le problème, c'est que parfois, à cause d'un plantage, on perd toutes les adresses que l'on avait enregistrées amoureusement pendant plusieurs mois. Pour pallier ce problème, on peut exporter et donc garder la liste des favoris de côté. Cela permet ainsi de les importer plus tard ou de passer d'un navigateur à un autre.

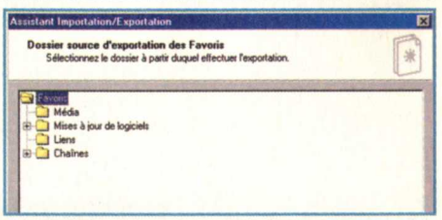
Exporter les favoris d'un navigateur Internet (Internet Explorer)

Avec **Microsoft Internet Explorer**, allez sur le menu **"Fichier"** et choisissez l'option **"Importer et exporter..."**.Sur l'écran qui apparaît, cliquez sur le bouton **"Suivant ···›"**.

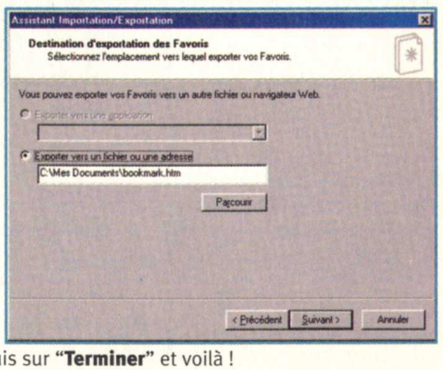


Vous aurez alors la possibilité de choisir d'exporter ou d'importer une liste de favoris. Pour le moment, ce qui nous intéresse, c'est de créer une liste de favoris que l'on pourra mettre de côté. Donc, choisissez **"Exporter les Favoris"** et cliquez sur le bouton **"Suivant ···›"**.





Vous pourrez alors choisir d'exporter tout ou partie de vos favoris. Ou, pour être exact, vous aurez la possibilité de choisir un dossier qui contient vos favoris. Le dossier **"Favoris"** contient tous les favoris. Et il n'est pas possible d'exporter seulement un ou deux dossiers particuliers. Non, vous ne pouvez choisir qu'un seul dossier et tout ce qui se trouve à l'intérieur, sans exception, sera sauvegardé.

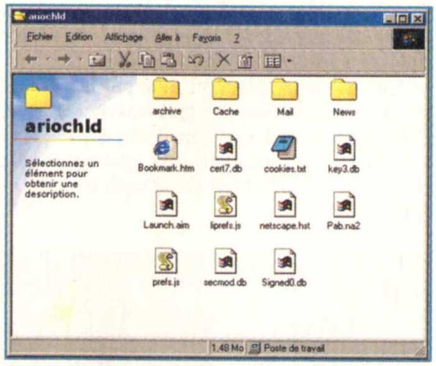


Il n'y a plus qu'à indiquer l'endroit et le nom du fichier où vous allez sauvegarder tout cela. C'est assez simple, il suffit de modifier la ligne qui se trouve sous **"Exporter vers un fichier ou une adresse"** pour y indiquer un chemin valide et un nom de fichier (si le fichier n'existe pas, il sera créé automatiquement !).
Cliquez sur **"Suivant ···›"** puis sur **"Terminer"** et voilà !

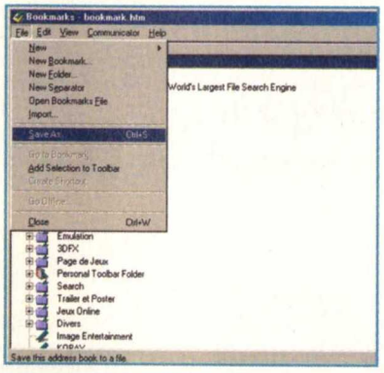
Le fichier qui contient tous les favoris que vous aviez sélectionnés est sauvegardé au format **HTML** (**H**yper**T**ext **M**arkup **L**anguage).

Exporter les favoris d'un navigateur Internet (Netscape Navigator)

Sous **Netscape Navigator**, il y a deux moyens pour récupérer un fichier qui contient les favoris.



Le plus simple est de récupérer simplement le fichier au format **HTML** qu'utilise le programme. Pas besoin d'utiliser une option interne ou quoi que ce soit. Ouvrez simplement le répertoire où vous avez installé Netscape Navigator sur votre disque dur puis allez à : **"Users\VotreNom\"**. Par défaut, cela doit se trouver dans **"C:\ProgramFiles\ Netscape\ Users\VotreNom\"**.
Bien entendu, **"VotreNom"** correspond à votre nom d'utilisateurs. À l'intérieur de ce répertoire, vous trouverez un fichier **"Bookmark.htm"**.

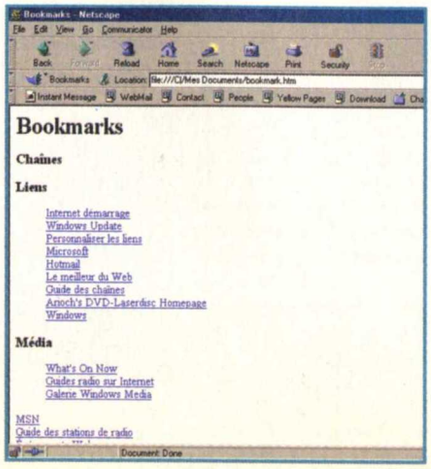


Ou alors, vous pouvez aller sur l'écran de gestion des favoris en cliquant sur **"Edit bookmarks"**. Cette option se trouve sur le menu des favoris. Il ne reste plus ensuite qu'à rentrer dans le menu **"File"** de la fenêtre **"Bookmarks"** pour y sélectionner **"Save as..."**. Une boîte de dialogue vous demandera le nom du fichier et l'endroit où vous voulez le sauvegarder. ●

À quoi peut servir un fichier HTML qui contient les favoris ?

Les pages **HTML** sont ce que l'on retrouve sur toutes les pages Web sur Internet. Il est donc possible d'utiliser ce fichier pour mettre directement votre liste de favoris en ligne sur Internet (si vous avez une Homepage), la mettre de côté en cas de besoin, l'envoyer à un ami ou la charger dans n'importe quel autre navigateur.

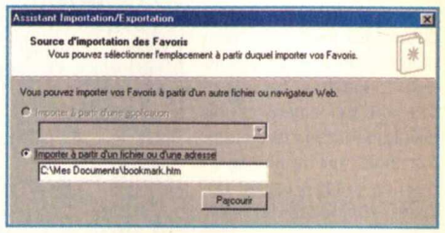
Par exemple, la liste que j'ai créée avec **Microsoft Internet Explorer** peut être lue sans aucun problème avec **Netscape Navigator**.



De plus, la sauvegarde des favoris se fait plus ou moins sous la même forme avec **Microsoft Internet Explorer** et **Netscape Navigator**. Ce qui permet de passer des favoris de l'un des navigateurs vers l'autre. En effet, les deux navigateurs sont capables d'importer une liste de favoris sous une forme **HTML** dans leur liste déjà existante. ●

Importer les favoris dans un navigateur Internet (Internet Explorer)

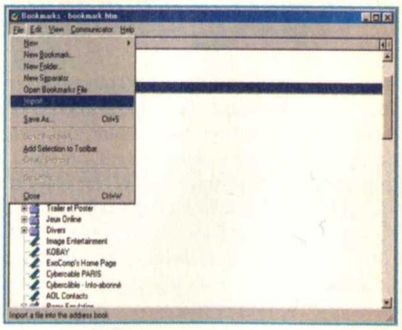
Allez sur le menu **"Fichier"** et choisissez l'option **"Importer et exporter..."**.Sur l'écran qui apparaît, cliquez sur le bouton **"Suivant ···›"**.
Vous aurez alors la possibilité de choisir d'exporter ou d'importer une liste de favoris. Pour le moment, ce qui nous intéresse, c'est de créer une liste de favoris que l'on pourra mettre de côté. Donc, choisissez **"Exporter les Favoris"** et cliquez sur le bouton **"Suivant ···›"**.



Sur l'écran suivant, cliquez sur le bouton **"Parcourir"** ce qui vous donnera la possibilité de sélectionner directement le fichier HTML qui contient les favoris que vous voulez importer. En effet, cette manière est plus rapide que d'écrire le chemin complet en dessous de **"Importer à partir d'un fichier ou d'une adresse"** et surtout il n'y aura aucun risque d'erreur. Cliquez sur **"Suivant ···›"** et choisissez à l'intérieur de quel répertoire vous allez inclure tous les favoris que vous êtes en train d'importer. Cliquez sur **"Suivant ···›"** puis sur **"Terminer"**. On peut voir dès à présent les changements sur le menu des favoris de **Microsoft Internet Explorer**. ●

Importer les favoris dans un navigateur Internet (Netscape Navigator)

Allez sur l'écran de gestion des favoris en cliquant sur **"Edit bookmarks"**. Cette option se trouve sur le menu des favoris. Il ne reste plus ensuite qu'à rentrer dans le menu **"File"** de la fenêtre **"Bookmarks"** pour y sélectionner **"Import..."**. Une boîte de dialogue fera son apparition et vous pourrez sélectionner le fichier qui contient les favoris à inclure à votre liste. ●



Créer une barre d'outils très rapidement

Dans le précédent numéro, nous avons vu en détail les barres d'outils de Windows 98. Entretemps, **Jeff** a trouvé un truc par hasard. J'avoue que je ne le connaissais pas, alors rendons cette gaffe à Gaston.

On peut créer une nouvelle barre d'outils à partir d'un simple répertoire et très rapidement. Pour cela, cliquez sur le répertoire que vous voulez transformer en barre d'outils et gardez le bouton de la souris enfoncé. Déplacez la souris sans relâcher le bouton jusqu'à l'un des quatre bords de l'écran comme si vous vouliez en sortir. Relâchez le bouton de la souris et une barre d'outils fera son apparition. ●

et aussi des centaines de trucs et astuces pour :

ACTUA SOCCER • AGE OF EMPIRES : THE RISE OF ROME • ALIEN TRILOGY • ASTEROIDS • BALDUR'S GATE • BALDUR'S GATE : TALES OF THE SWORD COAST • BRAVEHEART • CART PRECISION RACING • CHASSEUR DE DAIMS CHRONIQUES DE LA LUNE NOIRE • COMMANDOS : LE SENS DU DEVOIR • DEATHTRAP DUNGEONS • DESCENT 3 DOOM • DUNGEON KEEPER 2 • F22 LIGHTNING 3 • FIFA SOCCER MANAGER • FOOTBALL MANAGER SAISON 98/99 FORCE 21 • FUTURE COP LAPD GRAND THEFT AUTO : LONDON 1969 • HEAVY GEAR 2 • HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 • HIDDEN AND DANGEROUS • INCUBATION • KINGPIN • LA GUERRE DES MONDES • LE GARDIEN DES TÉNÈBRES • MASS DESTRUCTION • MDK MIDTOWN MADNESS • MYTH 2 NEED FOR SPEED : CONDUITE EN ÉTAT DE LIBERTÉ • ODDWORLD 2 : L'EXODE D'ABE • POWERSLIDE • QUAKE • QUAKE 2 : JUGGERNAUT • RAINBOW SIX • REDLINE • REDLINE RACER REQUIEM : AVENGING ANGEL • RESIDENT EVIL 2 • RETURN TO KRONDOR • RE-VOLT • RIVAL REALMS • ROLLCAGE • SCREAMER RALLY • SHADOWMAN • SHOGO : MOBILE ARMOR DIVISION • SILVER • SIM CITY 2000 SONIC AND KNUCKLES • SONIC CD • SPEED BUSTERS SPORTS CAR GT • STAR WARS : LA MENACE FANTôME • STAR WARS : RACER STARSIEGE • TEST DRIVE 5 • THRUST, TWIST AND TURN • TOCA 2 • TOTAL ANNIHILATION : KINGDOMS TUROK 2 • UNREAL : RETURN TO NA PALI • VIKINGS • V-RALLY • WARZONE 2100

EN VENTE CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

MONKEY3@LOISIR.NET

Vous cherchez une astuce, une soluce ? www.loisir.net

Bizarre ces **effets de masse** car, ce mois-ci, j'ai reçu un **paquet de réponses** et peu de questions. Des pros ont même répondu à cinq ou six lecteurs en même temps et je n'ai pas pu tout passer. En revanche, du côté des questions c'est **un peu faible**, alors n'hésitez pas à nous écrire, ce serait **dommage** de passer Noël devant son ordinateur parce que vous êtes **bloqué**. JEFF

Ref. 3301 Fallout
Que faut-il rapporter de "rayon" pour adhérer à la confrérie de l'acier ?
Lucin Ghlamallah

Réf. 3302 Nomad Soul
Y a-t-il des codes pour ce jeu ?
Fr@d

Réf. 3303 Alone in the Dark
Je n'ai pas assez de pétrole pour utiliser la lampe afin de rentrer dans la bibliothèque. J'ai entamé un bidon pour pénétrer dans la chambre mal éclairée et il me faut encore un deuxième bidon. Où le trouver ?
Une maladroite

Réf. 3304 La démo Rayman 2
Sur le CD de PC Soluces 31, la démo de Rayman 2 ne s'installe pas correctement et m'affiche un message d'erreur. Cela vient-il de mon PC ou bien de la démo ?
Romain Dubois (et d'autres lecteurs)
Réponse expresse : C'est de notre faute car il y a un problème avec le CD d'installation. Julien, qui prépare le CD, me dit qu'on peut faire disparaître ce problème en décompressant directement le fichier "à la main", c'est-à-dire en utilisant le programme Winzip pour faire la décompression.

Réf. 3305 Shadow Warrior
Quels sont les codes pour ce jeu ?
Mathieu

Réf. 3306 Outcast
Comment se débarrasser du Gorgor ? Faut-il viser une partie précise de son corps avec l'arme d'Oru ?
Lyol

Réf. 3307 Monkey Island 1, Monkey Island 2, Indiana Jones 4, Full Throttle
Comment obtenir du crédit chez le marchand de Monkey Island 1 ? Dans Monkey Island 2, je suis bloqué sur l'île de Phatt car, après être allé en prison, je suis allé chercher la carte de la bibliothèque et j'ai parlé au pêcheur, mais maintenant je ne sais plus quoi faire... Dans Indiana Jones and the Fate of Atlantis, je ne trouve pas ce qu'il faut faire pour pénétrer dans la pyramide. Dans Full Throttle, je ne trouve pas le passage secret de l'usine Corley Motors et je ne trouve pas la clé cachée sur la moto.
Merville

Réf. 3308 Atlantis
Je suis bloqué dans la salle du trône où m'attend un siège royal. Je dois faire une combinaison mais j'ai oublié de mettre une bille en verre dans un trou ce qui m'aurait donné cette combinaison. Pourriez-vous m'indiquer cette combinaison ?
Thérèse

Réf. 3309 Grim Fandango, PC Soluces 16
J'ai acheté le jeu où se trouvait un miniguide édité par votre magazine. Mais je bloque tout de même et j'aimerais obtenir la solution complète. Comment me la procurer ? Un autre lecteur demande comment se procurer le PC Soluces 16.
Roxane
Réponse expresse : Pour toute demande d'anciens magazines, appeler le secrétariat au 01 41 06 44 33 (ils se chargeront de trouver dans quel PC Soluces ou Best of PC Soluces est parue la solution).

Réf. 3310 Soul Reaver Legacy of Kain
Y a-t-il des codes pour ce jeu car je ne vois rien paraître dans PC Soluces et pas plus sur Internet ?
Taz et Tazou

Réf. 3311 T.A. Kingdoms
Connaissez-vous une astuce ou un code pour augmenter plus vite le niveau de mana des unités ?
C. Riou

Réf. 3312 Le Cinquième Élément, Tomb Raider 2
Quels sont les codes pour le Cinquième Élément ? Dans Tomb Raider 2, je ne trouve pas les armes dans la maison de Lara (NDLR : je pense qu'il parle du dernier niveau) : où sont-elles ?
Gauthier

Réf. 3313 Le trésor des Toltèques
Je demande de l'aide pour ce jeu car je suis bloqué depuis plusieurs mois : le télégraphiste ne fait pas partir le train, le pianiste est dans le puits avec le crâne, John est toujours endormi au monastère, le moine et l'indien sont en prison, le seau dans la taverne... Objets de l'inventaire dont je ne me suis pas servi : cigare, couteau, uniforme propre, ballon cousu, manuel, 66 dollars, cafetière non filtrée, ouvre-boîte. Merci de votre aide et joyeux Noël.
Mamie Soluce

Réf. 3314 Cyberia
Je suis à la recherche de cheat codes pour Cyberia car je suis en particulier bloqué dans le "Complexe Cyberia" le héros descend d'un monte-charge et ne peut pénétrer dans une pièce car il est asphyxié. Difficile de faire mieux.
Atamaniuk

Réf. 3315 Might and Magic VII
Je cherche le vase dans la propriété du seigneur Markam à Tatalia, les Jarres de Liches au prytanée de céleste et la solution des obélisques.
Xavier

Réf. 3316 Lands of Lore
Dans la tour blanche, au troisième étage, je suis devant une porte qui se transforme en lion quand on appuie sur un interrupteur et qui me dit "vous n'avez pas la foi". Comment ouvrir la porte ?
Rémi
Réponse expresse : Je ne me souviens plus comment ouvrir cette porte (peut-être avec le cube) mais, de toute façon, cela n'empêche pas de continuer l'aventure.

www.loisir.net, c'est vachement bien mais c'est pas grave.

RÉPONSES au COURRIER DES LECTEURS

Réf 2722 Silver

Pour ouvrir les coffres invisibles, il faut un médaillon qui se trouve dans une petite salle (dont l'entrée est assez dure à trouver) à droite de celle du boss du dragon bleu (la seule entrée de cette petite salle communique avec celle du boss). Je ne sais plus vraiment quelle est la cinquième arme magique : soit le médaillon (cf ci-avant), soit l'anneau de protection qu'on obtient au camp des rebelles après avoir libéré Jimmy de la prison de Rain (il faudra parler avec sa mère au camp), soit l'anneau d'invisibilité qu'on obtient juste avant d'entrer dans la prison de Rain à un carrefour avec de grands escaliers et une porte fermée (montez les escaliers et tapez sur le petit lutin).

Vincz

Réf. 2910 Fallout 2

Allumez les ordinateurs dans l'ordre suivant : celui du milieu dans la rangée du haut, celui de droite dans la rangée du haut, celui de droite dans la rangée du milieu, celui du milieu dans la rangée du milieu, celui de gauche dans la rangée du milieu, celui de gauche dans la rangée du haut, celui de gauche dans la rangée du bas, celui du milieu dans la rangée du bas, celui de droite dans la rangée du bas.

Vincz

Réf. 3111 Le secret du Templier

Il faut franchir une ouverture à droite dans le mur mitoyen pour passer dans une seconde pièce et continuer sur le réseau de poutres. On peut repérer la pièce où Wolfram dort (ne pas descendre). Continuez encore pour arriver juste au-dessus de la cellule voisine. Là on découvre un vieux moine allongé. Avec la crosse de berger, on attrape l'habit de moine par la capuche. Ce vêtement est utile plus tard pour circuler dans l'abbaye. Après avoir parcouru le réseau de poutres, on arrive au-dessus d'une sorte de cellule avec, sur le mur du fond, un autel de marbre blanc sur lequel se trouve un grand crucifix. On peut alors descendre dans cette pièce qui est en fait une chapelle. Il n'y a pas de chat à trouver. Bonne continuation Céline.

Lyol

Ref. 3119 Fort Boyard la légende

Pour utiliser la régie vidéo, ouvrez la porte grâce à la deuxième clé et allumez l'ordinateur. Vous lirez un code dont voici la traduction à effectuer sur le tableau de commandes : appuyer sur le grand 1, appuyer sur le petit 1, appuyer sur le grand 6, appuyer sur le petit 2, appuyer sur le grand 7, appuyer sur le petit 6, appuyer sur le 2, appuyer sur le petit 7. Après avoir fait cela, activez la manette sur le côté et sortez de la salle puis descendez au rez-de-chaussée.

William Bertin Skywalker

Réf. 3201 Darkstone

Dans la salle solaire, il faut mettre la statue en or sur le VI, la statue en argent sur le IX et celle en bronze sur le III.

Vincz

Réf. 3202 Master of Dimensions

Regardez la façon dont sont disposés les scarabées sur l'écran où l'on voit le héros et disposez-les de la même façon. Quant à la cuisinière, donnez-lui le peigne et elle vous laissera entrer.

Kristen

Réf. 3203 Les boucliers de Quetzalcoalt

Parlez avec le gardien sur les sujets "Transglobal" et "poêle". Prenez l'escalier à gauche. Sur le ponton, prenez la gaffe (dans l'eau) et utilisez-la pour attraper la bouteille que le gardien vient de jeter dans l'eau. Remontez, touchez la cheminée et versez la bouteille sur le cône de la cheminée pour la refroidir. Bouchez la cheminée avec la bouteille. Le gardien sort. Redescendez et passez la trappe. Prenez le paquet de biscuits pour chien et un morceau de charbon. Ressortez, mettez les biscuits sur la plate-forme et, lorsque le chien s'approche, utilisez la gaffe sur la plate-forme. Vous pouvez enfin passer le grillage.

Milou et William Bertin Skywalker

Réf. 3209 Diablo

Il n'y a pas de codes pour ce jeu mais, avec un éditeur hexadécimal, tu peux effectuer les modifications suivantes en éditant le fichier de sauvegardes (en faire une copie de sécurité avant). Beaucoup d'argent : mettre 24 à l'offset 615 et F4 à l'offset 616. Dextérité à fond : mettre FF aux offsets 5B8, 5B9, 5BC, 5BD. Magie à fond : mettre FF ayx offsets 5Bo, 5B1, 5B4, 5B5. Force à fond : mettre FF aux offsets 5A8, 5A9, 5AC, 5AD. Vitalité à fond : mettre FF aux offsets 5Co, 5C1, 5C4, 5C5.

William Bertin Skywalker

Réf. 3210 Woodruff

Pour fabriquer les formules, il faut au moins deux syllabes et le parchemin des formules qui se trouve dans la salle du roi. Cliquez sur "Créer formules" dans l'inventaire, les syllabes se trouvent en haut de la page, choisissez-en deux ou trois (une syllabe peut être utilisée deux fois dans une formule). Si la formule est bonne, Woodruff la répète et vous trouverez le pouvoir dans le "Sac pouvoirs" de l'inventaire.

Milou

Réf. 3211 Silver

Le médaillon se trouve dans une salle dont la seule entrée communique avec la salle du boss (le dragon bleu). La grande porte de la bibliothèque s'ouvre grâce à une clé détenue par un prisonnier à Rain. Le prisonnier est enfermé dans une cage suspendue : parlez-lui pour qu'il lance une clé. Après que le monstre a gobé la clé, visez la manette du pont-levis avec le lance-pierres puis descendez pour tuer le monstre.

Vincz

Réf. 3213 Baldur's Gate

Le personnage qui vous demande de tuer les araignées de Beregost est en fait une femme du nom de Landrin et elle se trouve dans l'auberge de Brasamical, au deuxième étage. Elle n'est pas dans une chambre mais près de l'escalier. Elle vous donne cinq ou six potions d'antidote si vous acceptez sa quête et, après avoir tué les araignées, il faut prendre tout ce que vous trouvez dans la pièce ainsi qu'un cadavre d'araignée pour les lui ramener comme preuve (il vous faudra lui parler trois fois pour qu'elle vous reprenne les bottes, la bouteille de vin et le cadavre de l'araignée).

Baltorg et Cabos Lilian

NDLR : Pour votre problème avec Forsaken Baltorg, il faut bien sûr appeler la hot-line mais je crois que votre PC est un peu faible pour ce type de jeu.

Réf. 3218 Woodruff

On ne peut pas vraiment expliquer ce que sont les syllabes ; tout ce qu'il faut savoir c'est que chaque safe en possédait une, qu'il faut les retrouver et qu'elles servent à obtenir des pouvoirs. Pour casser la noix de bluxtre, il faut aller au point d'impact d'une météorite (obtenu à l'aide du bulletin météo du tobozon), utiliser la montre météozon pour tracer une croix sur le sol, poser le chewing-gum dessus, puis la noix de bluxtre. La météorite fera le reste.

Milou

Réf. 3220 Fallout 2

Sulik se trouve à Klamath, dans la première maison à droite quand on arrive en ville (chez madame Buckner). Klamath se trouve juste à l'est d'Arroyo. Pour avoir Sulik dans votre équipe, il faut régler sa dette de 350 $.

Fr@d, Yoann Brigante

ENVOYEZ

sur papier libre vos questions et vos réponses à :

(indiquez dans ce dernier cas la réf. de la question)

PC SOLUCES, SOS,

6 BD DU GÉNÉRAL LECLERC, 92115 CLICHY CEDEX

(REMARQUE : NOUS PUBLIONS SEULEMENT LES QUESTIONS/RÉPONSES LES PLUS PRÉCISES, CE N'EST PAS FAUTE DE L'AVOIR DIT !)

J.H. 30 ans fan jeux vidéo ch. J.F. pour parties en réseau. Peut fournir joystick.

Les petites annonces, c'est aussi sur www.loisir.net

triche trash

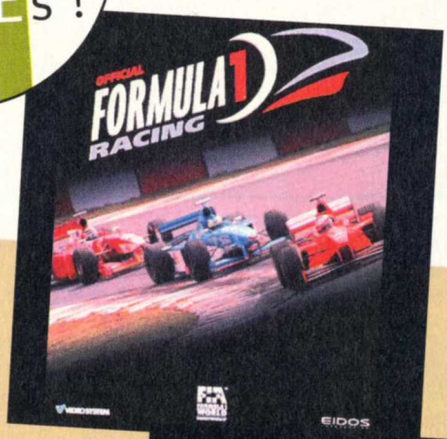
Arioch (clemonnier@loisir.net)

On vous l'a dit dans le précédent numéro, il y a comme une fumisterie sur l'an 2000. Il ne s'agit en aucune manière du passage au troisième millénaire auquel nous allons assister ou qui est déjà passé (selon le jour où vous lirez ces lignes). Non, en revanche, un grand nombre de médias (et pas des moindres) ainsi que la plupart des commerciaux semblent vouloir nous laisser dans l'ignorance. Bêtise ? Cheat Code commercial histoire de nous refaire le coup fin 2000 ? Difficile à dire. Cela ne nous empêchera pas de faire la fête, bien entendu. Mais la situation est pour le moins drôle !

Envoyez vos astucEs !

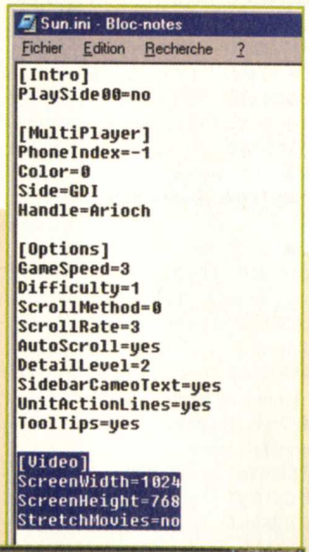
Les astuces publiées vous font gagner un exemplaire du jeu Soul Reaver, Pavillon Noir ou F1

Cyber Press Publishing
PC Soluces / Triche Trash
92/98 bd Victor-Hugo
92115 Clichy cedex



COMMAND AND CONQUER
Soleil de Tiberium

Résolution d'écran supérieure



Vous pouvez jouer à SOLEIL DE TIBERIUM avec une résolution supérieure à du 800 par 600. Néanmoins, il faut préciser qu'il vous faudra dans ce cas une machine plutôt puissante ainsi qu'une carte vidéo rapide capable d'afficher ce type de résolution.
Ouvrez le répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur puis double-cliquez sur **"Sun.ini"**. Cherchez les lignes suivantes :

[Video]
ScreenWidth=?
ScreenHeight=?
StretchMovies=.

Les "?" représentent les valeurs qui peuvent être différentes en fonction des choix que vous aviez faits dans le jeu.
Modifiez ces lignes pour obtenir par exemple :

[Video]
ScreenWidth=1024
ScreenHeight=768
StretchMovies=no

La prochaine fois que vous rechargerez le jeu, vous jouerez en résolution 1024 par 768. Rien ne vous empêche d'indiquer une autre résolution. Mais restez dans la limite des résolutions communément utilisées et surtout indiquez des résolutions que votre carte vidéo est capable d'afficher.
Faites attention en rechargeant le jeu de ne pas aller sur l'écran des options d'affichage.
Vous pouvez mettre **"yes"** à la place de **"no"** pour **"StretchMovies"**. Cela voudra dire que les vidéos ne seront pas jouées en taille normale mais agrandies pour remplir tout l'écran dans la résolution sélectionnée.

Si vous ne trouvez pas le paragraphe **"[Video]"**, c'est que vous n'avez jamais modifié la résolution par défaut du jeu. Pour faire apparaître ce paragraphe, dans le jeu, allez sur l'écran des options d'affichage et sélectionnez une résolution différente. Sortez du jeu et, en éditant le fichier **"Sun.ini"**, vous verrez que le paragraphe aura été ajouté.

Alexandre GANTZER (A.GANTZER@wanadoo.fr)

FIFA 2000

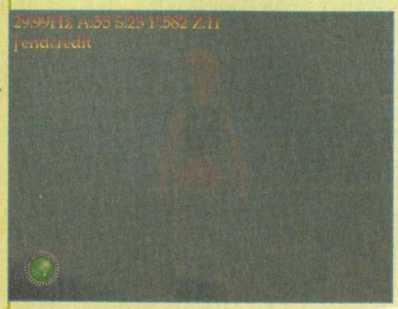
Retransmissions différentes

Choisissez deux équipes du **"Panthéon"** pour les faire jouer l'une contre l'autre. Si leurs années sont compatibles, vous verrez que la retransmission télévisée du match est différente. Les couleurs sont sépia si vous prenez deux équipes des années 50 ou 60.
On obtient aussi ce type d'effet en choisissant une équipe du **"Panthéon"** et une équipe qui n'en fait pas partie. Toujours en fonction de l'année de l'équipe choisie dans le **"Panthéon"**.

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Cheat Codes (Démo)

Voici les Cheat Codes pour la version démo du jeu qui était dans le précédent numéro de PC Soluces.



Pendant une partie, appuyez sur la touche **"F10"**. Un curseur apparaît. Tapez l'un des codes qui suivent :

FRAMERATE - Affiche le nombre d'images par seconde.
FIXME - Enlève Indy lorsque vous êtes bloqué.
ENDCREDIT - Permet de voir le générique de fin.
MAKEMEAPIRATE - Change Indy par Dink Smallwood.

OUTCAST

Astuces

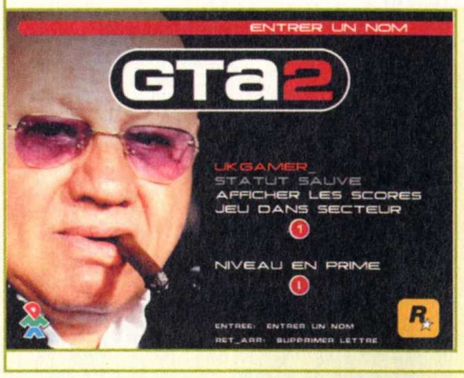
Il n'est normalement pas possible d'amener un Twon-Ha dans la région de l'Okaar (forêt). Or, à l'ouest de la Daoka, se trouve un troupeau de Twon-Ha. Si vous avez le gui, acheté à Zalinass, dans votre inventaire, il est possible de monter sur un de ceux-ci. Mais il ne sera malheureusement pas possible de lui faire traverser le pont ou la rivière asséchée.
Dans le Talanzaar, le talan en face de celui qui vous achète des Hotis vous demande de lui ramener une ancienne relique de la cité. Elle se trouve en dehors des remparts de la ville. Une fois que vous l'aurez trouvée, dites au talan que vous ne voulez pas la vendre à cinq cents zorkins. Il vous expliquera comment la nettoyer. Au lieu d'aller dans l'Okaar, déposez la relique et nettoyez-la au lance-flammes. Cela vous rapportera mille cinq cents zorkins. Je vous conseille de faire une sauvegarde avant de la nettoyer. En effet, cela ne marche pas à tous les coups.

Simon DELCOURT (sidelcourt@hotmail.com)

GTA 2

Cheat Codes

Entrez "**GOURANGA**" à la place de votre nom et validez-le. Ne démarrez pas une partie et changez de nouveau le nom avec l'un des codes qui suivent. Il faut alors démarrer une partie. Normalement, à chaque fois que l'on tape un bon code, on entend un bruit sourd différent lorsqu'on le valide.



UKGAMER - Donne accès à tous les niveaux du jeu.
CUTIE1 - Donne 99 vies.
DANISGOD - Donne 200 000 dollars.
IAMDAVEJ - Donne 9 999 999 dollars.
GODOFGTA - Donne toutes les armes et le maximum de munitions pour chacune d'elles.
ARSESTAR - Lorsque vous vous faites arrêter, vous gardez vos armes.
TUMYFROG - Donne accès à tous les niveaux "en prime".
HUNSRUS - Invisibilité.
VOLTFEST - Les munitions du pistolet électrique sont infinies.
FLAMEON - Les munitions du lance-flammes sont infinies.
LASVEGAS - Les piétons se déplacent de manière ordonnée en ligne.
NEKKID - Un grand nombre de passants sont apparemment nus.
RSJABBER - Invincibilité.
BUCKFAST - Certains piétons deviennent agressifs.
GOREFEST - Mode Gore.
JAILBAIT - Carte de sortie de prison infinie.
MADEMAN - Respect maximum.
SEGARULZ - Multiplication des points par dix.
FISHFLAP - Petites voitures.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants :

BEEFCAKE
EATSOUP
COCKTART

NOCTURNE

Cheat Codes

Pendant une partie, appuyez sur la touche "**F10**" puis il vous sera possible d'entrer l'un des codes suivants :

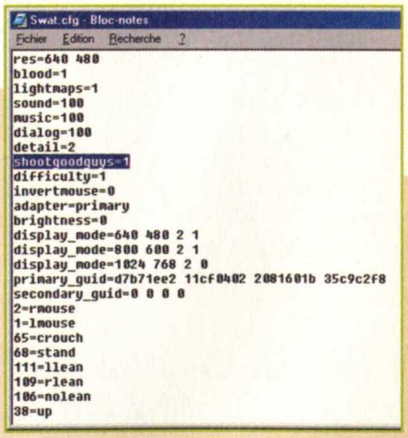
GODGAMES - Invincibilité.
HEALME - Remet les points de vie au maximum.
BARONSATURDAY - Ensuite, faites défiler vos armes et vous devriez avoir un nouveau pistolet. En le sélectionnant, le Baron Samedi sera derrière vous.
SILVER - Donne cinq cents balles d'argent.
AQUA - Donne cinq cents balles Aqua Vampire.
MERCURY - Donne cinq cents balles au mercure.
BURNINGSTAKE - Donne des flèches enflammées pour l'arbalète.
MOREAMMO - Donne des munitions.
WINBLOWS - Donne toutes les armes et munitions.
SKELETONKEY - Donne une clef passe-partout.
IFARTED - Donne un masque à gaz.
RECHARGE - Remet l'énergie des batteries au maximum.
FREEZER - Bloque les ennemis.
GOREMODE - Mode Démembrement.
THUNDERSTORM - Il se met à pleuvoir en extérieur avec orage et éclairs.
SNOWSTORM - Il se met à neiger en extérieur.
BIGHEAD - Donne de grosses têtes aux personnages (parfois, les têtes sont littéralement retirées).
OLDHAT - Change ou enlève le chapeau du personnage.
GOLDMODE - Affiche le message "Achetez FLY! sans plus attendre".

T2000 - Tous les personnages ont une apparence métallique (comme le T1000 dans TERMINATOR 2).

Pour le code "**T2000**", il faut taper le "**2**" et les "**0**" en appuyant sur la touche "**SHIFT**" et en utilisant les touches du haut du clavier. Cela ne marche pas avec les touches du clavier numérique.
Lorsque vous êtes invincible (code "**GODGAMES**"), vous pouvez utiliser les codes suivants :
HEADOFHORRORS - Active l'utilisation du code "BIGBOOM".
BIGBOOM - Permet d'éliminer une ou plusieurs créatures ennemies qui vous bloquent. Toutefois, cela ne marche pas à tous les coups !

SWAT 3 : CLOSE QUARTERS BATTLE

Impossible de blesser votre équipe



Dans SWAT 3, une balle perdue peut très bien aller se loger sur l'un des membres de votre équipe. Une gaffe assez gênante qui peut se répéter si on panique dans le feu de l'action. On peut dire au programme de ne plus compter les blessures que vous risquez de faire à vos compagnons. Pour cela, avec un éditeur de textes tel que le Bloc-notes de Windows, ouvrez le fichier "**Swat.cfg**". À l'intérieur, remplacez le "**1**" de la ligne "**shootgoodguys=1**" par "**0**". Ainsi, vous devez obtenir "**shootgoodguys=0**". Lorsque vous rechargerez le jeu, vous ne risquez plus de mettre une balle dans la tête de l'un de vos coéquipiers par erreur.

UNREAL TOURNAMENT

Cheat Codes

Appuyez sur la touche **"%"** pour faire apparaître la console où vous pourrez taper l'un des codes suivants. Mais il faudra, quoi qu'il arrive, commencer par le code **"IAMTHEONE"**.

IAMTHEONE - Active ou désactive la possibilité d'entrer les autres codes.
GOD - Invincibilité.
LOADED - Donne toutes les armes.
ALLAMMO - Donne des munitions.
GHOST - Permet de passer à travers les murs.
FLY - Permet de voler.
WALK - Revient en mode de déplacement normal.
BEHINDVIEW 1 - Place la caméra derrière le personnage.
BEHINDVIEW 0 - Place la caméra en mode Normal.
PLAYERSONLY - Active ou désactive le fait que vous soyez le seul à pouvoir vous déplacer.
SUMMON CHAINSAW - Place une tronçonneuse devant vous.
SUMMON DOUBLEENFORCER - Place un second nettoyeur devant vous.
SUMMON ENFORCER - Place un nettoyeur devant vous.
SUMMON MINIGUN2 - Place un minigun devant vous.
SUMMON PULSEGUN - Place un pistolet à impulsion devant vous.
SUMMON SHOCKRIFLE - Place un fusil ASMD de choc devant vous.
SUMMON SNIPERRIFLE - Place un fusil de précision devant vous.
SUMMON UT_BIORIFLE - Place un fusil bio devant vous.
SUMMON UT_EIGHTBALL - Place un lance-roquettes devant vous.
SUMMON WARHEADLAUNCHER - Place un rédempteur devant vous.

En tapant les commandes suivantes, vous pourrez accéder à toutes les cartes du jeu. En revanche, par cartes, on n'entend pas spécialement niveaux. Il s'agit ici donc de tous les niveaux mais aussi de décors utilisés pour d'autres raisons ou des objets 3D (le logo d'UNREAL TOURNAMENT). Ainsi, vous pourrez visiter chacun de ces endroits librement.

OPEN AS-FRIGATE
OPEN AS-GUARDIA
OPEN AS-HISPEED
OPEN AS-MAZON
OPEN AS-OCEANFLOOR
OPEN AS-OVERLORD
OPEN AS-ROOK
OPEN AS-TUTORIAL
OPEN CTF-COMMAND
OPEN CTF-CORET
OPEN CTF-DREARY
OPEN CTF-ETERNALCAVE
OPEN CTF-FACE
OPEN CTF-GAUNTLET
OPEN CTF-LAVAGIANT
OPEN CTF-NIVEN
OPEN CTF-NOVEMBER
OPEN CTF-TUTORIAL
OPEN DM-BARRICADE
OPEN DM-CODEX
OPEN DM-CONVEYOR
OPEN DM-CURSE][
OPEN DM-DECK16][
OPEN DM-FETID
OPEN DM-FRACTAL
OPEN DM-GOTHIC
OPEN DM-GRINDER
OPEN DM-HYPERBLAST
OPEN DM-KGALLEON
OPEN DM-LIANDRI
OPEN DM-MORBIAS][
OPEN DM-MORPHEUS
OPEN DM-OBLIVION
OPEN DM-PEAK
OPEN DM-PHOBOS
OPEN DM-PRESSURE
OPEN DM-PYRAMID
OPEN DM-STALWART
OPEN DM-STALWARTXL
OPEN DM-TEMPEST
OPEN DM-TURBINE
OPEN DM-TUTORIAL
OPEN DM-ZETO
OPEN DOM-CINDER
OPEN DOM-CONDEMNED
OPEN DOM-CRYPTIC
OPEN DOM-GEARBOLT
OPEN DOM-GHARDHEN
OPEN DOM-LAMENT
OPEN DOM-LEADWORKS
OPEN DOM-METALDREAM
OPEN DOM-OLDEN
OPEN DOM-SESMAR
OPEN DOM-TUTORIAL
OPEN CITYINTRO
OPEN ENTRY
OPEN EOL_ASSAULT
OPEN EOL_CHALLENGE
OPEN EOL_CTF
OPEN EOL_DEATHMATCH
OPEN EOL_DOMINATION
OPEN EOL_STATUES
OPEN UTCREDITS
OPEN UT-LOGO-MAP

1 SEJOUR POUR
2 PERSONNES
À NEW -YORK
À GAGNER*

Hébergement de 3 nuits en hôtel **
+ les vol A/R + les transferts aéroports*.
Valeur 10 000 Francs

Envolez-vous à 2 !

Pour fêter la
Saint-Valentin 2000,
Cine Live vous invite à
New York

Participez sur le
3615
Ciné Live

Aussi :
les dernières nouveautés
VHS et DVD
sont à gagner

3615 : 2,23 F/mn

Concours organisé du 1er au 31 Janvier 2000
*base chambre double, repas non compris, hors boissons et extras, vol au départ de Paris en classe économique
Séjour valable du 10/02 au 15/06/00

FIFA 2000

Cheat Codes

Allez sur le menu des options et entrez chacun des codes dans la partie **"ASTUCES"**. Ensuite, vous aurez le choix d'activer ou désactiver chacune des options selon votre envie.

BURNABY - Option "Stade EA Canada". Ajoute un nouveau stade.
HOOLIGAN - Option "Equipe Bonus". Ajoute les équipes "EA 1", "EA 2", "EA 3", "EA 4" et "Equipe Surprise" dans "Autres".
MOMONEY - Budget illimité dans le menu des transferts.
SIZZLE - Option "Foudroiement". Chaque minute, un joueur est foudroyé et réduit en cendres par un éclair.
DIZZY - Option "Rapt OVNI". Chaque minute, un joueur est enlevé par des extraterrestres.
LIGHTSOUT - Option "Halo". Les lumières du stade sont éteintes.

Yoann BRIGANTE (y.brigante@dplanet.ch)

NHL 2000

Cheat Codes

Attention, ces codes fontionnent seulement si vous avez mis à jour le jeu. En effet, si vous installez le jeu à partir du CD-Rom, cela ne fonctionne pas. Il faut ensuite installer la mise à jour qui supprime des bugs et qui ajoute en plus les Cheat Codes. Je ne parierais pas dessus mais, normalement, cette mise à jour est sur notre CD-Rom.

Sur le menu principal du jeu, cliquez sur l'icône **"Quitter NHL 2000"**. Sur la boîte de dialogue qui s'affiche, vous obtenez trois choix. Prenez **"Générique"**. Une fois sur l'écran du **"Générique"**, vous pourrez alors taper les codes suivants pour activer ou désactiver leurs effets. Le problème est que, lorsque vous tapez un code, on ne voit rien à l'écran. En revanche, si vous tapez un code avec succès, une petite icône s'affiche en bas de l'écran.

WARP9 - Le jeu est beaucoup plus rapide.
SLOMO - Le jeu est beaucoup plus lent.
ZEROG - Le palet n'est plus sujet aux frictions de la glace. De ce fait, sa vitesse est constante.
HEADBONE - Grosses têtes pour tous les joueurs.
BUFFED - Joueurs géants.
GULLIVER - Les gardiens de buts sont gigantesques.
MASSRINK - La patinoire est beaucoup plus grande.
NIGHT - Patinoire sombre et des spots suivent les joueurs.

Pour le code **"WARP9"**, lorsque vous devez appuyer sur le **"9"**, appuyez sur la touche **"SHIFT"** en même temps. En fait, par défaut, le clavier est en minuscule, donc lorsque vous appuyez sur la touche **"9"**, l'ordinateur croit qu'il s'agit d'un **"ç"**.

LEGO RACERS

Cheat Codes

Allez sur le menu **"CONSTRUIRE"**. Choisissez **"MODIFIER PILOTE"**. Ensuite, cliquez sur **"PERMIS"** et il vous sera possible de choisir le nom de votre pilote. À la place du nom du pilote, mettez l'un de ceux qui suivent. Cliquez sur **"OK"** pour l'activer. Vous n'entendrez rien qui vous donnera un indice pour savoir si cela a fonctionné, pas plus que vous ne verrez de message s'afficher.

NWHLS - Active ou désactive l'affichage des roues de toutes les voitures.
NCHSSS - Active ou désactive l'affichage du châssis pour toutes les voitures.
FSTFRWRD - Les voitures sont beaucoup plus rapides (et cela inclut vos adversaires).

Mais vous pouvez aussi essayer le code :

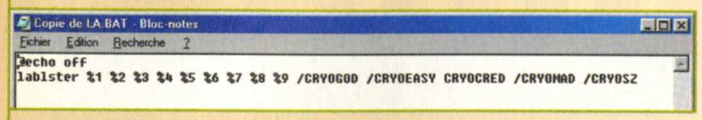
FLYSKYHIGH

Attention, les codes ne fonctionnent pas en mode **"CHAMPIONNAT"**. En effet, si vous activez un ou plusieurs codes et qu'ensuite, vous démarrez une course du mode **"CHAMPIONNAT"**, tous les codes seront désactivés.

L.A. BLASTERS (Compilation FOUS DU VOLANT)

Cheat Codes

Ce jeu fonctionne normalement sous DOS et, pour le lancer, on utilise un fichier batch qui porte le nom **"LA.BAT"**. En fait, grâce à ce fichier batch, on peut ajouter des paramètres de commandes qui permettront de lancer le jeu avec les divers Cheat Codes.
Ouvrez la fenêtre du répertoire où vous avez installé le jeu sur votre disque dur (par défaut, il s'agit de **"C:\Lablas\"**). Faites une copie du fichier **"LA.BAT"**. À présent, cliquez avec le bouton droit sur la copie du fichier **"LA.BAT"** et choisissez **"Edition"** dans le menu contextuel. Le contenu du fichier sera chargé dans le bloc-notes de Windows. À ce moment-là, vous devez voir une ligne **"lablster %1 %2 %3 %4 %5 %6 %7 %8 %9"**. Après le **"%9"**, mettez l'un des paramètres de commandes suivants en laissant un espace entre chacun d'eux :



/CRYOEASY - Mode de jeu facile sans touriste.
/CRYOEASY2 - Mode de jeu facile sans mutant.
/CRYOGOD - Invincibilité.
/CRYOCRED - Donne 99 crédits.
/CRYOMAD - Lance-flammes.
/CRYOOD - Voiture OD.
/CRYOSZ - La voiture est remplacée par un surfer.
/CRYOSTEVIETOUR - Affiche de petites voitures.
/CRYOBLUR - Ajoute un effet de flou sur les mouvements.

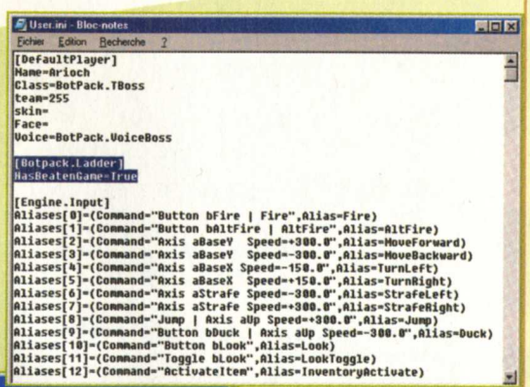
/CRYOSM1 - Commencer au niveau 1.
/CRYOSM2 - Commencer au niveau 2.
/CRYOSM3 - Commencer au niveau 3.
/CRYOSM4 - Commencer au niveau 4.
/CRYOSM5 - Commencer au niveau 5.
/CRYOSM6 - Commencer au niveau 6.

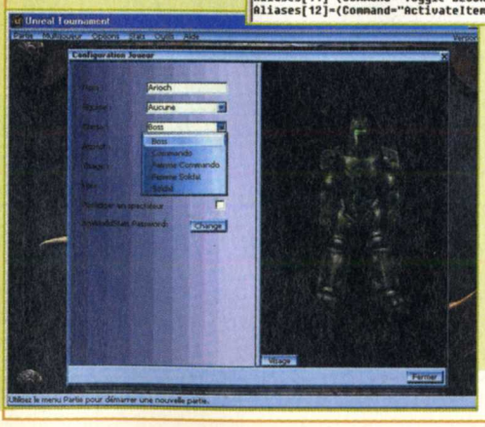
Donc, si vous voulez jouer avec un surfer, il suffit d'ajouter **"/CRYOSZ"** pour obtenir **"lablster %1 %2 %3 %4 %5 %6 %7 %8 %9 /CRYOSZ"**. Ensuite, lorsque vous double-cliquerez sur le fichier que vous avez modifié (et sauvegardé), vous pourrez jouer avec un surfer à la place d'une voiture.
Vous pouvez ajouter plusieurs paramètres à la suite. Pour cela, il suffit de les mettre les uns après les autres tous séparés par un espace.

UNREAL TOURNAMENT

Avoir l'apparence du Boss

On peut utiliser la forme et la texture du Boss. En fait, vous avez le choix. Soit vous terminez le jeu et, dans ce cas, cela vous en donne l'accès tout de suite. Soit vous voulez l'obtenir maintenant (Quoi ? Vous n'arrivez pas à le finir ?). Dans ce dernier cas, ouvrez le répertoire **"System"** qui se trouve à l'intérieur de celui où vous avez installé le jeu sur votre disque. À l'intérieur, vous trouverez un fichier **"User.ini"**. Double-cliquez dessus et il sera chargé automatiquement dans le Bloc-notes de Windows.





Ajoutez les deux lignes suivantes en respectant les majuscules et les minuscules après le premier paragraphe :
[Botpack.Ladder]
HasBeatenGame=True

Ensuite, lorsque vous rechargerez le jeu, vous pourrez changer la classe de votre personnage pour choisir **"BOSS"**.

COMMAND AND CONQUER
Soleil de Tiberium
Mur tempête de feu infini

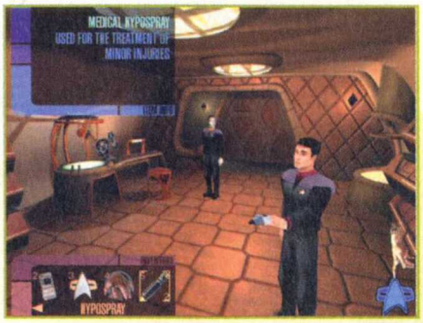
Apparemment, il s'agit d'une sorte de bug. De plus, son utilisation est relativement hasardeuse puisque vous devez couper toutes vos sources d'énergie ce qui se révèle plutôt dangereux. Mais voici tout de même cette astuce envoyée par un de nos lecteurs.
Construisez un mur tempête de feu. Une fois que vous êtes prêt à utiliser le mur, déclenchez-le. Avant que l'effet soit épuisé, coupez toutes vos sources d'énergie en les désactivant ou en les vendant. Dès que vous ne produisez plus d'énergie, le message **"En attente"** s'affiche et stoppe le décompte de temps restant d'activité pour le mur.

Jos MAES (jos.maes.malizen@village.uunet.be)

STAR TREK : HIDDEN EVIL

Cheat Codes

Pendant une partie, tapez simplement l'un des codes suivants :



KIRK - Énergie vitale infinie.
SPOCK - Permet de passer directement à la mission suivante.
BONES - Ajoute un Hypospray à l'inventaire.
SCOTTY - Donne toutes les clefs et les cartes passe.

MIG 29 FULCRUM (Col.Classique)

Cheat Codes

Pendant un vol, appuyez sur la touche "**T**" comme si vous vouliez envoyer un message et tapez l'un des codes suivants...

YOURE HERE FOREVER - Active ou désactive l'invulnérabilité.
BIG GULP - Remet le carburant au maximum.
DAMN THAT CORNER - Active ou désactive l'impossibilité de s'écraser au sol.
FOOD GOES HERE - Redonne le maximum d'armement.
YOU GOT WHAT I NEED - Active ou désactive les munitions infinies.
PAPERAIRPLANE - Active ou désactive le fait que votre appareil devienne un avion de papier.
UPSIDE DOWN - Active ou désactive l'ajustement automatique de l'assiette.
PATSUX - Affiche "Yes he does".
SPINDIVE - Active ou désactive le fait de ne plus pouvoir être touché.
CHILIBURGER - Répare totalement votre appareil.
SHOW DEFAULT - Affiche les informations par défaut.
SHOW MACH - Active ou désactive l'affichage du Mach.
SHOW ALTITUDE - Active ou désactive l'affichage de l'altitude.
SHOW FUEL USAGE - Active ou désactive l'affichage du pourcentage de fuel restant.
SHOW FUEL - Active ou désactive l'affichage du fuel.
SHOW VELOCITY - Active ou désactive l'affichage de la vitesse.
SHOW THROTTLE - Active ou désactive l'affichage du pourcentage de puissance des réacteurs.
FAST - Active ou désactive la compression de temps.
UCLA - Affiche "GO BRUINS!".
1024 - 1024x768.
800 - 800x600.
640 - 640x480.
JOYSTICK - Active ou désactive le Joystick.
JOYSTICK RESET - Remet à zéro les données du Joystick.
JOYSTICK NEXT - Sélectionne le type de Joystick suivant.
JOYSTICK PREV - Sélectionne le type de Joystick précédent.
BALANCE - Active ou désactive le problème de chargement qui peut être différent sur chacune de vos ailes.
SOUND CUE - Active ou désactive les bruitages de l'avion.
BLACKOUT - Active ou désactive le voile noir.
MMX - Active ou désactive le buffer du Blitter d'un processeur MMX.
BLUR - Active ou désactive les effets de flous qui peuvent éviter des ralentissements durant le jeu.

Mais vous pouvez aussi essayer les codes suivants qui vous donneront des indications à l'écran sur leurs effets :
FLAMEOUT - SHOW AOA - OBJECT OVERLAY - BOMB OVERLAY WEAPON OVERLAY - DAMAGE - THROTTLE - RUDDER

TRICKSTYLE

Cheat Codes

Dans le menu "**OPTIONS**", on peut voir "**CHEATS**". Et, sur ce nouveau menu, il est possible d'entrer des codes. Voici la liste de tous ceux que vous pouvez utiliser.

CITYBEACONS - Donne l'accès à toutes les courses.
IWISH - Plus de problème de temps durant les courses.
TEAROUND - Permet de toujours gagner même si on ne finit pas premier.
TRAVOLTA - Plus de limitation de Power Up pour les mouvements.
INFLATEDEGO - Donne une grosse tête aux surfeurs.

Tous les codes peuvent être activés ou désactivés sur l'écran "**CHEATS**". Mais, quoi qu'il arrive, à chaque fois que vous relancerez le jeu, il faudra retaper tous les codes.

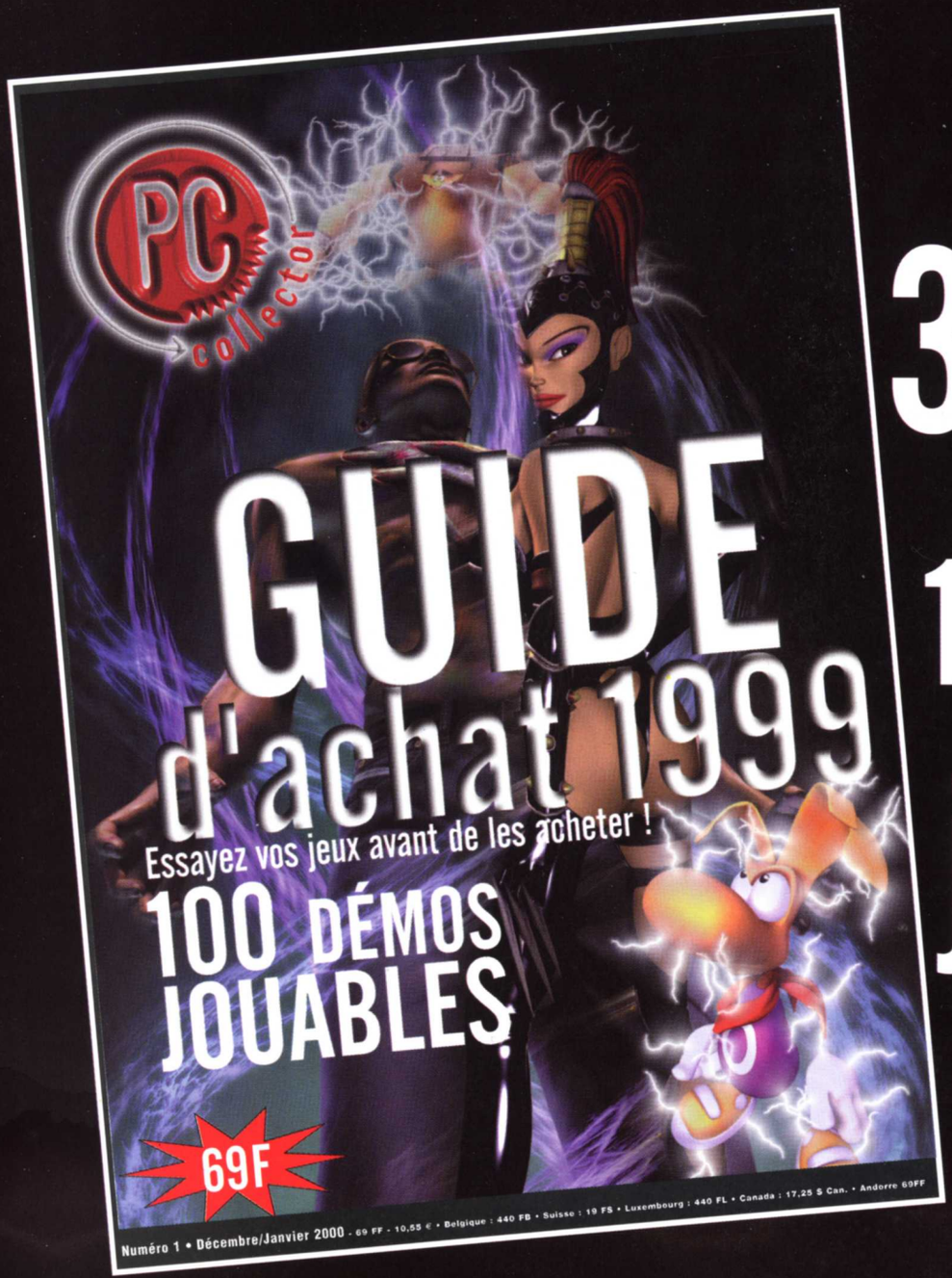
LE CINQUIÈME ÉLÉMENT (Collection Classique)

Cheat Codes

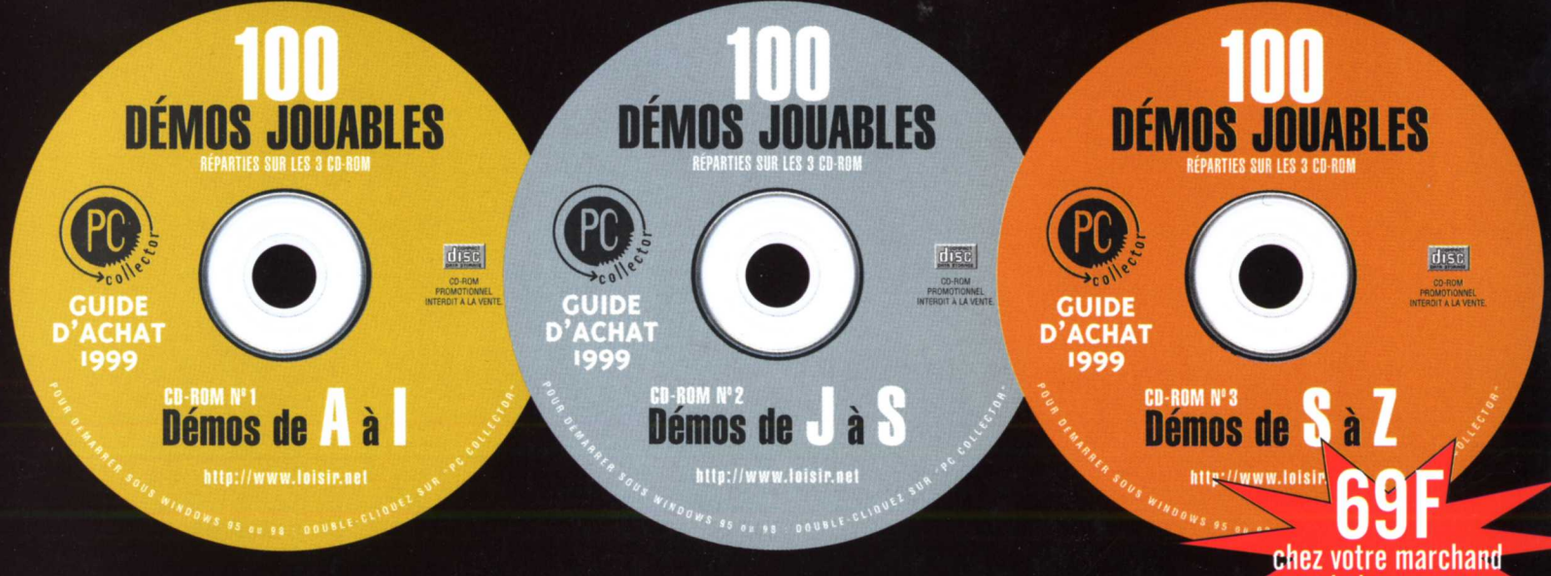
Tapez l'un des codes suivants avant de sélectionner "**Nouvelle Partie**" dans le menu principal :

RALPH - Active l'option "Niveau de départ".
DAVID - Active l'option "Illimité".
THIERRY - Active l'option "Pas d'ennemis".
JEROME - Active l'option "Bouclier".
OLIVIER - Active l'option "Toutes les armes".
FANETTE - Active l'option "Tous les objets".
BENOIT - Active l'option "Voir tous les films".
JOEL - Active tous les autres codes.

Attention, pour que cela fonctionne correctement, tapez un seul code lorsque vous êtes sur "**Nouvelle Partie**" et appuyez sur la touche "**ENTREE**" une fois que vous l'avez entré. De cette manière, au lieu de commencer une nouvelle partie, vous arriverez sur une page qui laisse apparaître une nouvelle option en fonction du code que vous venez de taper. Si vous voulez bénéficier de plusieurs codes, lorsque vous êtes sur l'écran qui permet de choisir les options pour tricher, appuyez sur la touche "**Echap**". Vous retournerez sur le menu principal et il vous sera possible de taper un nouveau code...



3 CD-ROM : 100 démos jouables



69F
chez votre marchand de journaux

CD N°1 : Age of Empires 2 : Age of Kings • Arcade Pool 2 • Armored Fist 3 • Balls of Steel • Barrage • Battlezone 2 • BHunter • Big Bang • Castrol Honda • Superbike 2000 • Chix n' Gear Stix • Codename Eagle • Commandos : Beyond the Call of Duty • Dark Matter • Darkstone • Dawn of Aces Demonstar • Descent 3 • Dirt Track Racing • Driver • Excessive Speed • Expert Pool • Force 21 • G-Sector • GP 500 • Grand Theft Auto 2 • Grand Touring • H.E.D.Z. • Hang Sim • Hell-Copter • Homeworld • Hype The Time Quest • Imperialism 2 • Indiana Jones and The Infernal Machine

CD N°2 : Jakkal • Jeff Gordon XS Racing • Lander • Legacy of Kain : Soul Reaver • Lemmings Revolution • LiveWire ! • Machines • Mad Trax • Mankind • Mechwarrior 3 • Midtown Madness • Motorhead • Newman/Haas Racing • Official Formula One Racing • Panzer Elite • Panzer General 3D Assault • Pharaon • Powerslide • Rage of Mages 2 : Necromancer • Rainbow Six : Rogue Spear • Rayman 2 • Re-Volt • Roquiem : Avenging Angel • Revenant • Rival realms • Road Wars • Rollcage • RollerCoaster Tycoon • S.C.A.R.S. • Seed

CD N°3 : Sega Rally 2 • Shadow Man • Skout • Spirit of Speed 1937 • Sports Car GT • Star Wars : X-Wing Alliance • Starshot : Space Circus Fever • Starsiege Tribes • Storm • Street Wars • Swarm Assault • Tanaka 3D • Tank Racer • Tanktics • Test Drive : Off-Road 2 • Thrust, Twist'n Turn • TOCA 2 : Touring Cars • Tomb Raider 2 The Golden Mask (Level 1) • Tomb Raider 3 (South Pacific) • Tomb Raider The Last Revelation • Total Soccer • Total Soccer 2000 • Tread Marks • Trickstyle • Turok 2 : Seeds of Evil • Twisted Mind • Tyrian 2000 • Ultimate 8 Ball • Uprising 2 • V2000 • V-Rally • Virtual Sailor • VRND • Warhammer 40,000 : Rites of War • Warzone 2100 • Wild Metal Country • Worms : Armageddon

auto live

LA PASSION AUTOMOBILE

AUTO LIVE SUR LE NET : www.loisir.net

LE MAGAZINE QUI SE LIT,

148 pages magazine

SE REGARDE,

le CD-Rom PC et Mac avec 60 mn de vidéo plein écran

ET S'ÉCOUTE !

toutes les vidéos commentées par les pros

auto live
LA PASSION AUTOMOBILE

Partenaire du Dakar

AVEC LE TEAM STÉPHANE PETERHANSEL

25 F CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX